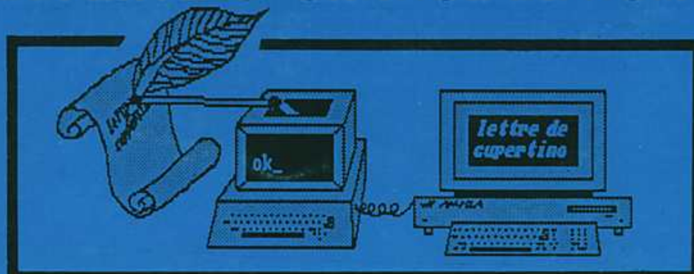
L'AMIGA® NEWSLETTER DE CUPERTINO CHANGE DE NOM

A-news

TOUT POUR L'AMIGA



AMIGA® EXPO '88

Amiga, Que De l'Amiga Dans Votre Premier Journal Dedié AMIGA®

Reportage exclusif de la plus grande exposition pour l'Amiga à Los Angeles Cal. ...toutes les nouveautés américaines -soft et hard



LES GOUROUS

Le Newsletter de Cupertino et toute l'équipe de Gourou Méditation se trouveront dans nos pages chaque mois.

A la une: THE THREE STOOGES et SCULPT 3-D

M 4584 - 1 - 15,00 F



3794584015006 00010

Avril 1988 No.1

VIRUS : GUERIR VOTRE AMIGA



Le Royaume du King (voir page 26)





Bienvenue à A-News

Dans nos pages se trouvent deux autres publications déjà connues des adeptes d'Amiga - **"Cupertino's Newsletter"** et **"Gourou Méditation"**.

La première était distribuée gratuitement depuis deux ans par son auteur, Giorgio Cupertino, un développeur Amiga résident à Monaco. C'est aussi la source la plus complète de listes, en français, de disquettes du domaine public disponibles pour l'Amiga. Le "Newsletter", auparavant bimensuel, devient mensuel et sera publié à l'intérieur d'A-News.

"Gourou Méditation", pour sa part, est plus récent, son premier numéro bimensuel ayant paru en septembre. Fondé à Bayonne en 1987 par un groupe de jeunes, il a connu un succès immédiat. Comme le Newsletter de Cupertino, il gardera sa propre identité à l'intérieur d'A-News, ses articles étant sous le sigle du gourou.

Que le lecteur ne s'étonne pas qu'un sujet soit traité par deux ou même trois auteurs différents dans un seul numéro - A-News est non seulement multi-tâches, il est aussi multi-opinions,et surtout indépendant.

Néanmoins, nous espérons proposer des rubriques séparées et régulières pour le son et la vidéo. Si vous êtes passionné par l'un de ces deux domaines, vos articles (avec photos, digitalisations ou dessins) seront les bienvenus. En fait, TOUS vos articles et lettres seront appréciés.

Un mot sur la distribution. Le nombre d'Amiga étant encore limité en France (bien moins que le nombre de kiosques), nous ne pouvons assurer la distribution que dans les kiosques importants. Pour être sûr de recevoir chaque numéro, abonnez-vous. Notez enfin que les petites annonces sont gratuites - profitez-en.

Ce numéro d'A-News (à l'"exception de la partie "Newsletter"), a été mis en page avec l'Amiga, Professional Page, Prowrite, Digiview, Deluxe Paint II et l'imprimante Laserwriter d'Apple.

SOMMAIRE

CUPERTINO
L'homme du Newsletter..........................4

NEWS NEWS NEWS..........................5

AMIEXPO LOS ANGELES............6-7-8

RENCONTREZ LES GOUROUS..........9

THREE STOOGES
Le jeu que tout le monde attend..........10.

COMMENT GUERIR DU VIRUS........11

TRANSFERT AMIGA-IBM-ST..........11

CUPERTINO'S ALOHA NEWSLETTER
12 pages..13

KING OF CHICAGO..............................26

TO QUEST FOR..................................28

FAERY TALE.......................................29

STARBOARD
Mégas supplémentaires pour l'A1000....30

AMIGADOS
Sous la loupe de Jean-Pierre..................31

WRITE & FILE
Traitement de textes et fichiers..............32

SCULPT 3-D...35

A-News est édité et publié par THE NEWS, association loi 1901 à but non-lucratif, à St Aubin, 24500 Eymet. Tél 53-24-51-61 et 56-55-10-06.



L'homme du Aloha Newsletter

"Mais, qui est-ce, Cupertino?" De nombreux possesseurs d'Amiga en France ont dû se le demander. Il était parmi les premiers à s'identifier publiquement à la machine, en publiant - gratuitement - le bimensuel "Cupertino's Amiga Newsletter". Ses pérégrinations autour du monde Amiga, d'un style familier et souvent amusant, sont vite devenues une source importante de trucs et astuces pour des centaines d'abonnés.

Son "Menu du Jour" propose des sujets pour tous les goûts, sauf, peut-être, les enthousiastes des jeux de commerce. Qu'il s'agisse de publication assistée par ordinateur (PAO), des avantages des (vrais) disquettes double-face, ou encore des problèmes d'interface d'imprimante, Giorgio Cupertino a son mot à dire.

Domaine Public

Mais le service qui est peut-être le plus apprécié par ses lecteurs est celui d'organisateur et fournisseur de disquettes du domaine public. On y trouve de tout; surtout des utilitaires correspondant à un grand nombre de besoins qu'on peut rencontrer au cours d'une utilisation régulière du Command Line Interface (CLI) ou même du Workbench. Un exemple typique: GOMF, tueur de Gourous, qui se trouve sur la disquette Fish 95.

Alors qui est-il, ce Cupertino? Malgré ses dons pour la communication écrite, Giorgio Cupertino est quelqu'un de plutôt discret, qui préfère travailler derrière les scènes. Il a oublié, par exemple, de nous envoyer sa photo pour accompagner cet article.

C'est ennuyeux, car physiquement il n'est pas facile à décrire - un homme de taille moyenne, plutôt bien présenté, attentif, et tout-à-fait user-friendly. Il habite avec sa femme Anna-Maria au coeur de Monte-Carlo, non loin du célèbre casino.

Sa profession principale, celle d'expert-conseil pour des compagnies financières suisses et autres, est elle-même d'une nature discrète. C'est une profession qu'il partage avec sa femme. Notons toute-de-suite que Madame Cupertino, de nationalité italienne comme son mari, est dirigant de portefeuille (Portfolio Manager) d'une compagnie suisse, et spécialiste dans le marché des Euro-obligations. Elle est passionnée d'Amiga comme son époux, et remplit le rôle de secrétaire à la maison depuis 17 ans. Il n'est pas étonnant que Cupertino, capable de se trouver une femme pareille, réussisse le métier d'expert-conseil (selon une compagnie Suisse il est parmi les 20 meilleurs).

Il y a huit ans Cupertino décida: "Un homme d'affaires qui ne sait pas se servir d'un ordinateur sera bientôt dépassé". Il dit à sa femme "nous devons informatiser nous-mêmes, notre bureau de consultation, et nos propres sociétés". Aujourd'hui il est spécialiste du "debugging", la recherche et identification des défauts dans les programmes avant leur lancement sur le marché.

Une machine extraordinaire

Il raconte: "Quand nous avons acheté notre premier ordinateur, un Apple II+ de 64K mémoire, nous étions étonnés par ses possibilités. Nous avons trouvé le monde de l'ordinateur si fascinant que nous avons commencé à apprendre, apprendre, apprendre. Et nous sommes toujours en train d'apprendre."

Les Cupertino, encore fidèles utilisateurs de plusieurs Apple II, ont aujourd'hui une dizaine d'ordinateurs chez eux. Ils étaient parmi les premiers possesseurs de l'Amiga et ont "craqué" devant la beauté et la puissance de la machine.

Son opinion d'expert en Amiga? "C'est une machine extraordinaire pour des utilisateurs extraordinaires. Viva Amiga!".

Amigaville accueille l'Expo

Los Angeles, lieu de la deuxième grande exposition américaine dédiée à l'Amiga, était un choix naturel pour les organisateurs. C'est une ville phare pour la technologie, et c'est surtout un centre de production vidéo - un champ dans lequel l'Amiga surpasse de loin ses concurrents.

En dehors de l'exposition, il existe à Los Angeles une vaste communauté de possesseurs d'Amiga, organisée en neuf groupes, lesquels forment le "Southern California Amiga Network". J'ai eu l'occasion de me rendre à l'une des réunions organisée par le LAAUG (Los Angeles Amiga Users Group). Pas moins d'une centaine d'adhérents étaient présents pour écouter un court discours de deux représentants de Commodore Business Machines.

Dix fois plus rapide

Révélation majeure de M.Higginbottom, Product Manager Marketing: quelqu'un chez Commodore est en train de faire des miracles avec les drivers d'imprimante. A l'exposition Comdex de Las Vegas, Commodore avait annoncé des vitesses d'impression en mode graphique six fois plus rapides sous Workbench v1.3. Or, c'est un **dix fois** qu'on doit attendre. Malheureusement, je ne crois pas que ma DMP2000 peut aller à cette vitesse, et Workbench serait obligé de patienter.

Workbench 1.3 et Kickstart 1.3, annonçait M. Higginbottom, seront disponibles en mars. Kickstart 1.3 sera en ROM pour l'A2000 et l'A500, et sur disquette pour l'A1000. Les versions ROM et disquette seront identiques. Les prix? "Nous n'allons pas gagner de l'argent avec". La version 1.2 etait vendu environ $15 à sa sortie.

Il y a beaucoup de manettes nouvelles sur l'écran Préférences, y compris un réglage couleur pour que la couleur sur l'écran et la couleur sur l'imprimante s'harmonisent.

La superbe Paint-Jet de Hewlett Packard est parmi les imprimantes, mais il n'y a pas de driver Postscript. Higginbottom affirmait que le seul avantage d'un driver Postscript serait d'imprimer "de très beaux pixels bien nets et bien carrés."

Moniteur haute-résolution

Le moniteur monochrome non-entrelacé tant attendu par les utilisateurs de logiciels de publication et dessin (PAO et DAO) serait disponible "dans le courant de l'année". D'une résolution de 1000 x 800, il serait capable d'afficher la mode haute-résolution sans scintillement. (A propos, à l'Ami-Expo j'ai posé la question de la date de disponibilité de ce moniteur à Mr Peter Baczor, Manager de Relations-Clients de Commodore Business Machines. Sa réponse: "Nous ne sommes pas des fabricants de moniteurs". A vous de déduire ce qu'il voulait me faire comprendre.)

La carte AT pour l'A2000 pose davantage de problèmes que prévu. Au Comdex la date de disponibilité etait janvier. Maintenant c'est la "premiere moitié de l'année".

Après une demi-heure de questions venant de la salle les deux hommes de Commodore ont officiellement mis fin à leur intervention. Mais une heure plus tard ils n'avaient toujours pas réussi à quitter le club, étant arrêtés dans l'entrée par une foule d'adhérents qui avaient encore des dizaines de questions à poser. Je les ai trouvé bien courageux, essayant de répondre à toutes sortes de questions, allant de problèmes de claviers en panne jusqu'aux astuces de programmation en C. Pendant tout ce temps le "kiosque domaine public" écoulait les dernières trouvailles comme des petits pains, à trois dollars la disquette pour les adhérents et cinq dollars pour les malheureux visiteurs comme votre représentant.

L'abonnement annuel de la LAAUG est de 25 dollars par an. Ceci donne droit à un journal mensuel, accès au LAAUG-Line BBS (messagerie), des remises dans certains magasins informatiques, et une participation dans les groupes d'intérêt spécial (SIGs).

La soirée s'est terminée par une présentation de nouveaux logiciels de Sound Quest Inc. de Toronto, Canada. Ces programmes améliorent le stockage et la modification de data en provenance des synthétiseurs Roland D50, Roland MT-32, Yamaha DX7II, Yamaha DX7, Yamaha TX81Z/DX100/DX27 et DX21, Casio CZ series, et Ensoniq SQ80/ESQ series.

Vendus entre 125 et 175 dollars, tous ces logiciels peuvent travailler en multitâche, au même temps que d'autres logiciels tels les "sequencer". Ceci permet de mettre au point les sons du synthétiseur pendant l'opération du sequencer.



NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS

BIENTOT EN FRANCAIS

Write and File, Publisher Plus, City Desk, Professional Page, Express Paint, Publishing Partner, WordPerfect, Maxiplan, A-Talk, Video Toaster.....

Tous ces logiciels, et d'autres encore, seront bientôt traduits en français. La preuve qu'enfin les éditeurs américains et canadiens ont pris conscience de l'existence des marchés français, belge, franco-suisse et franco-canadien.

C'est là sans doute la nouvelle la plus importante de l'Ami-Expo à Los Angeles.

Il ne faut pas cependant exagérer l'importance du phénomène. Un représentant de la WordPerfect Corporation disait que leur traitement de texte professionnel serait traduit en allemand, hollandais et finlandais avant d'être transformé dans la langue de Molière en mars ou avril. Et *(suite page 6)*

On commence par le meilleur: possesseurs de l'A500 vont bientôt pouvoir ajouter un disc dur standard IBM, grâce à l'interface "The Wedge" (en français, une cale ou un coin) conçu par un Canadien, Dave Allen.

Un modele pour l'A1000 est déjà en vente. Prix environ $160. Allen nous assure que la version A500 sera terminée en mi-avril, et prendra la forme d'un boîtier qui s'attache sur le bus. Le prix sera le même que celui de l'A1000. Il nous promét les détails des deux versions pour le mois prochain.

Une version A2000 viendra, probablement, plus tard.

******

Les organisateurs de l'AmiEXPO nous ont confié qu'ils prévoient un ou même deux AmiEXPO en Europe. Les dates ne sont pas encore fixées, mais les lieux seraient l'Allemagne et l'Angleterre. Il faut un an de préparation pour une AmiEXPO.

******

Plus près de nous, l'Association Anjou 16/32 prevoit d'organiser à Angers une rencontre Amiga/ST sur le plan national. Leur adresse: Rencontre National 88, 1 rue Chef de Ville, 49100 Angers.

******

Manque de logiciels sur Amiga? La revue Américaine AmigaWorld a publié une liste de 665 logiciels couramment disponibles outre-Atlantique. Repartition des titres entre les différents categories: jeu 168, éducation 127, utilitaire 79, programmation 78, graphisme et vidéo 73, son et musique 45, commerciale 31, traitement de texte 22, base de données 19, télécommunication 11, comptabilité domestique 9, publication assistée par ordinateur 8, et tableur 6. Le nombre elevé des programmes éducatifs est frappant.

******

L'Amiga 500 devient la multi-méga-machine la moins chère du marché francais avec l'annonce par Run Informatique de l'extension mémoire interne Spirit de 1.5M au prix de 4 850F.

Jusque là, Atari était le champion de la "puissance sans le prix", le ST Mega 4 se vendant 15 300F, le ST Méga 2, 11 800F.

En comparaison, l'Amiga 500 2.5M se vend 10 650F, ce chiffre comprenant la somme des prix de l'unité centrale, l'extension mémoire interne 512K de Commodore, l'extension mémoire interne 1.5M de RUN, et un moniteur monochrome.

L'extension mémoire de RUN Informatique est livrée avec notice sur disquette en anglais expliquant la pose (pas de soudure). L'installation d'une telle extension mémoire annule la garantie Commodore.

Pour ceux qui n'aiment pas l'idée de 'trafiquer' leur machine, Run propose un service d'installation dans leurs magasins.

******

Le 68040, dernier dans la famille de microprocesseurs 68000 de Motorola, sera disponible en décembre. Il dépassera la barrière de 1000 transistors par puce.

En attendant, Motorola sortira bientôt le 78000, premier dans une famille de microprocesseurs utilisant le système RISC (reduced instruction set computer) à jeu d'instructions réduit. Selon Motorola la vitesse de RISC et les possibilités accrues d'émulation entre ordinateurs permettraient aux fabricants de processeurs de développer les systèmes d'exploitation standards.

******

Infomedia annonce Explora , son premier jeu d'aventure "fait maison" pour l'Amiga. C'est "une course à travers le temps" aux graphiques mirobolants, qui sortira en avril.

******

Un "floppy" disquette de 5.25 pouces qui se comporte en disque dur? Il suffit d'avoir une interface SCSI sur votre Amiga (et $900) pour pouvoir ajouter ce lecteur de 10 Méga-octets, le SupraDrive FD-10. Il peut sauvegarder le contenu de votre disque dur très rapidement, et aussi servir de mémoire "on-line" grâce à son temps moyen de recherche de 80ms.

C'est un investissement particulièrement intéressant pour ceux qui possèdent déjà le disque dur Supradrive, qui comporte en standard l'interface SCSI.

Inner Connection Inc, de Brandywine, Maryland, annonce un 20M lecteur Bernoulli à cartouche amovible pour Amiga 1000 et 2000. Son prix de $1 700 est plus élevé que celui du FD-10, mais sa capacité est deux fois plus grande et son temps d'accès aux informations est de 40ms, ce qui est plus rapide que la plupart des disques durs. Le contrôleur SCSI est integral, et les cartouches sont vendues $99.

Deux grands avantages du Bernoulli sur le disque dur classique: on peut collectionner autant de cartouches de 20M qu'on veut; et le 'head crash' (atterissage par erreur de la tête de lecture sur le surface de la disque) est impossible.

Pour ceux qui ont beaucoup de data il y a le 250M disque dur de Supra ($3995), ou le nouveau 800M WORM disque optique de Computer System Associates ($5995).

******

Derniere estimation de la date de disponibilité en europe de Workbench version 1.3 - pas avant mai. Il n'est pas certain que les ROMs Kickstart nouveaux seront disponibles au même temps, mais le nouveau Workbench fonctionnera avec les mémoire mortes existants dans l'A500 et l'A1000.

******

Le Starboard de Microbotics (cf l'appreciation de Philippe page 30) existe depuis peu pour l'A500. En forme de boitier externe, il comporte une alimentation et peut contenir jusqu'à 2 mégas de mémoire.

On peut y ajouter une carte molti-fonction ($100) ou une carte d'interface SCSI pour attcher des disques durs compatibles Macintosh etc ($130).

Pour l'A2000 Microbotics propose un adaptateur Starboard/2000 pour $50, et bientôt une carte SCSI a grande vitesse (DMA). Le "HardFrame/2000 sera vendu $330.



AmiEXPO Los Angeles

Suite de la page 5- d'autres sociétés hési tent toujours avant d'investir dans la traduction et le marketing pour les régions francophones. Mais en général le bilan est positif, et les utilisateurs d'Amiga dans ces pays auront un choix rapidement grandissant.

Relaxe

En comparaison avec la première AmiExpo à New York en octobre, la version L.A. était plus relaxe, plus détendue. Pas de grandes révélations (Commodore n'avait même pas un stand) mais de quoi impressionner tout le monde - en confort! Pas besoin de pousser pour voir les nouveautés, et une réelle possibilité de parler longuement avec les auteurs des logiciels dont on se sert tous les jours.

Publication Assistée par Amiga (PAA)

Nouveautés? Beaucoup d'activités côté traitement de texte et publication assistée par ordinateur. Grande surprise - le très performant **Publishing Partner Professional** de Soft Logik sera bientôt disponible pour Amiga.

A première vue, ce logiciel offre toute la puissance **Professional Page** de Gold Disc, mais à moitié prix. Il a l'avantage de s'accommoder des imprimantes matricielles, tandis que Pro Page produit des fichiers Postscript exclusivement.

De plus, ses drivers d'imprimantes incorporent des techniques de lissage qui donnent d'excellents résultats, et son module séparation-couleur est compris dans le prix. Soft Logik, m'a assuré que la version Amiga est bien supérieure à la version ST, grâce en partie à ses capacités multitâches (pas d'attente pour l'imprimante). Je n'ai jamais pensé qu'ils allaient dire le contraire, surtout à l'AmiExpo!

Ceci dit, Professional Page est en vente depuis début janvier et donne des résultats assez spectaculaires. L'équipe A-News utilise ce logiciel pour l'instant, et nos premières impressions sont favorables. Nous publierons les résultats de nos "essais en profondeur" ultérieurement. Reportez-vous le mois prochain à nos pages "**Fiches Techniques**" pour des listes détaillées des fonctions de l'un de ces deux logiciels. Attention: Professional Page nécessite 1M de mémoire.

J'ai rencontré un spécialiste de la traduction, Roger Tremblay de Distribution Visipro Inc. de Quebec, qui venait de recevoir une copie de Professional Page, le nouveau logiciel d'édition électronique de la maison canadienne Gold Disc, bien connue pour leur "Page Setter".

La traduction d'un logiciel de ce genre demandera plusieurs semaines de travail à une équipe spécialisée. Dans le cas de Professional Page *il y a une tâche supplémentaire - celle de la préparation du manuel de 200 pages en utilisant exclusivement le logiciel lui-même.*

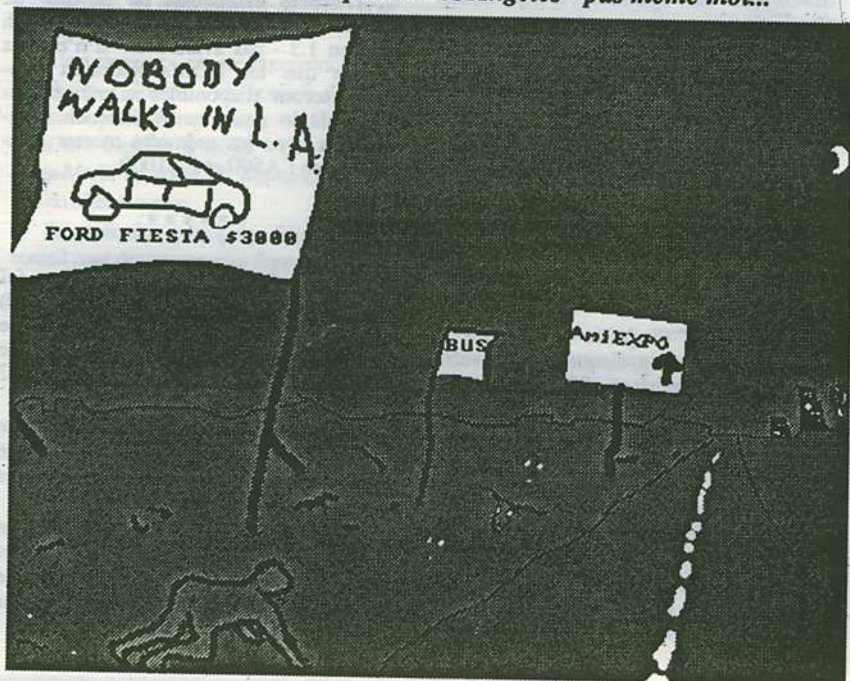
Quand on voit le résultat en version anglaise on peut comprendre la valeur publicitaire d'une telle décision.

Le demo d'**Express Paint** de Par Software montrait à quel point on peut mélanger les qualités de texte et de graphisme. Il transforme les textes en pinceaux, et les pinceaux peuvent se conformer à la forme de l'objet à remplir. Toutes les fonctions applicables aux pinceaux, telles distorsion et rotation, sont également utilisables sur textes. Avec sa capacité d'import/export texte et ses fichiers compatibles IFF, Express Paint est un formidable outil de PAO. Rien n'empêche de s'en servir en liaison avec un logiciel spécialisé de mise en page. Et pour les productions PAO moins exigeantes il est capable de tout faire lui-même, avec ses fonctions de mise en colonne, justification, et bientôt compatibilité Postscript. Son prix: $100.

Publisher Plus est la nouvelle version de Publisher 1000 de Brown-Wagh Publishing. Les changements principaux sont l'option d'imprimer en langage Postscript et la possibilité d'auto-varier la taille des caractères entre 2 et 120 points. Il est possible de couper-coller les textes, il y a davantage de trames, le programme est plus rapide qu'avant, et il n'y a plus de "dongle" de protection. Le prix est réduit à $99.

Et voici d'autres nouveaux venus sur la scène du traitement de texte Amiga. Qui aurait pensé, il y a seulement quelques mois, que l'Amiga deviendrait l'ordinateur-à-la-mode pour les traitements de texte?

Personne ne marche à pied à Los Angeles - pas même moi...



Traitement de texte

Avec beaucoup de bruit, WordPerfect Corporation à annoncé **WordPerfect Libra ry**, un groupe d'outils de bureau capable de travailler en multi-tâche avec le W ordPerfect traitement de texte.

On y trouve: **Notebook**, un carnet de notes qui organise de l'information comme un fichier téléphonique et la sauvegarde dans une forme utilisable en publipostage; **Calendar**, aide à l'organisation du temps; **Calculator**, des calculatrices à fonctions financière, scientifique, et programmation; **File Manager**, pour gérer ses répertoires disquette; et un éditeur de programmes.

Date de sortie prévue: mars. Prix : $129. Le prochain projet en route pour



AMIEXPO

Qui aurait pensé, il y a seulement quelques mois, que l'Amiga deviendrait l'ordinateur-à-la-mode pour les traitements de texte?

l'Amiga chez WordPerfect est **PlanPerfect**, un tableur.

Beckertext, qui sera vendu aux Etats-Unis par l'éditeur Abacus au prix de $150, est de niveau professionnel. Création d'index, calculs numériques dans le texte, césure automatique, graphiques, jusqu'à 999 caractères par ligne, jusqu'à cinq colonnes, et un dictionnaire qui contrôle les mots pendant la frappe. En somme, un logiciel qui va peut-être concurrencer WordPerfect. Date prévue de commercialisation: février.

Textpro, petit frère de Beckertext, est déjà disponible chez Abacus à $80. Parmi ses atouts: césure automatique, graphiques, 30 touches définissables, formattage rapide

WordPerfect Corporation peut bien se permettre de depenser grandement sur les lancements - le prix de la conversion de WordPerfect sur Amiga s'est amorti en peu de temps et les ventes surpassent toutes prévisions. A ce propos, un responsable Commodore à revelé que d'autres "grands" editeurs du monde PC vont suivre dans les pas de WordPerfect Corp et préparent déjà leurs premières conversions pour l'Amiga. Microsoft? Lotus?

Excellence! de Micro-Systems Software n'est pas encore en vente, mais ceux qui ont vu les beta-versions en demo privé à l'AmiExpo étaient très impressionnés. Ce logiciel se veut aussi puissant qu'un traitement de texte professionel tel WordPerfect et en même temps fournira les fonctions de mise en page et graphisme. A suivre.

"DesignText, le traitement de texte aussi rapide qu'un petit lapin" C'est la fanfaronnade de DesignTech Business Systems de Vancouver, Canada. Encore un traitement de texte très bien fourni en commandes de formatting, autosauvegarde, aide, macros, publi-postage, tri, calcul (somme, moyenne, pourcentage), graphiques, phrases définies par l'utilisateur, dictionnaire avec "type and spell" (contrôle immédiat de l'orthographe), etc. Mais à part la publicité, on n'a pas encore vu ce logiciel. Prix prevu: $129.

Precisely, de Central Coast Software, bien que pas encore en vente, promet accents, couper/coller de colonnes, multitâches, multi-fenêtres, fonction OOPS pour défaire la dernière action, (nous attendons vos idées pour traduire ce mot en français) touches définissables (macros), écran ultra-rapide, et formattage flexible, pour un prix très raisonnable de $80. On verra..

La nouvelle version 2 de **Prowrite** de New Horizons Software contient plusieurs améliorations demandées par les utilisateurs de ce populaire traitement de texte graphique et couleur. Il imprime bien plus vite qu'avant en mode graphique, et peut lisser des silhouettes des caractères imprimés, dans tout les fonts Amiga, sur imprimantes à haute résolution. Autre nouveauté - un dictionnaire de 95 000 mots. Tous les détails seront dans notre rubrique "Fiches Techniques".

Gestion de Fichiers

Abacus Software présentait **DataRetrieve**, puissante gestion de fichiers au prix modéré de $80. Il gere un nombre théoriquement illimité d'enregistrements d'une taille de 64K maximum.

Il stocke et affiche les champs de data en différents styles et tailles de caractères, crée et travaille avec des sous-ensembles d'une base de donnéés plus grande, reconnaît le RAMdisk, indexe jusqu'à 80 champs différents pour pouvoir y accéder plus rapidement, et travaille avec jusqu'à 8 bases de données simultanément.

DataRetrieve est un logiciel d'Atari ST qui a été entièrement ré-écrit pour l'Amiga. Il peut échanger des données avec Textpro, Beckertext et d'autres logiciels pour le publi-postage.

Deux autres nouveautés, **Write & File** de Softwood et **The Works** de Progressive Peripherals, sont similaires dans le sens qu'il s'agit d'adaptations de logiciels existants.

Mais Write & File fusionne une gestion de fichiers (Mi-Amiga File) et un traitement de texte, créant ainsi un nouveau logiciel monolithique nécessitant un minimum de 1M RAM, tandis que The Works n'est ni plus ni moins que les trois logiciels Scribble! v2.0, Organize! v1.0, et Analyze! v2.0, déguisés en "modules", tous sur une même disquette.

Achetés séparement, les trois coûtaient $350. Ensemble, et rebaptisés "The Works" (en argot américain, "Le Tout"), ils sont vendus $200 - et ils ont l'avantage de tourner en 512K.

LA GUERRE DES SUPER-CARTES

La guerre des cartes 68020/68881 entre Computer System Associates (CSA) de San Diego, California, et Finally Technologies de San Francisco continue de plus belle. La carte Hurricane ($1 050) de Finally semble bien placée, étant légèrement plus rapide, et surtout plus compatible avec les logiciels existants. AmigaBasic, par exemple, ne fonctionne pas avec la carte CSA (environ $1 000), or Finally affirme que tous les logiciels essayés, AmigaBasic compris, tournent parfaitement avec Hurricane.

CSA réplique en sortant l'Over 30 Board ($500 sans processeur), une carte "piggyback" qui s'enfiche à la place du processeur 68020 dans n'importe quel système basé sur 68020, y compris Macintosh II, Sun Microsystems Series 3 stations de travail, Apollo DN series ou... un Amiga déjà équipé d'une carte 68020. L'Over 30 contient des emplacements pour le 32-bit Motorola 68030 et son co-processeur arithmétique, le 68882.

Réfléchissons. Selon *Finally*, l'Amiga équipé de la carte Hurricane 68020 tourne jusqu'à 40 fois plus vite qu'un IBM AT et 5 fois plus vite qu'un VAX 11/780. CSA prétend qu'avec le 68030 ses performances seront multipliés par quatre encore... Où va-t-on donc?



AMIEXPO - suite et fin

Graphisme/Vidéo - Ca Décolle!

C'est le côté de l'Amiga qui décolle à une vitesse vertigineuse. Les équipes de télévision trouvaient de quoi filmer à l'AmiExpo - les images de couleurs vives, tournant à la même vitesse que la télé, mais capturables, transformables, manipulables, mêmes intelligentes.

Sur le stand de Very Vivid Inc., de Toronto, Canada, je me suis fait attaquer par un oiseau noir, bien agressif et bien déterminé à ne pas me lâcher.

Il est vrai que je l'avais provoqué. Nous étions sur le même écran vidéo - moi, filmé par une caméra, lui créé artificiellement par le logiciel **Mandala.**

Il était bien sage, jusqu'au moment où, en levant ma main, mon image a touché la sienne sur l'écran. Immédiatement il a commencé à répéter un cri rauque et sauvage, comme les oiseaux noirs de montagne, et à attaquer ma main avec fureur. J'avais beau essayer de lui retirer ma main - il la suivait partout.

Bizarre

Les gens passant par là qui n'avaient pas encore remarqué ce qui se passait sur l'écran ont sûrement trouvé bien bizarre un représentant de la presse française qui gesticulait étrangement dans l'air pour aucune raison apparente sauf un bruit d'oiseau, tout en essayant de ne pas lâcher ses papiers et d'autres affaires.

C'est ça, la vidéo intéractive, et pour l'instant les Canadiens de Very Vivid en sont les maîtres. Mandala, vendu $395, tourne sur tout Amiga doté de 512K de mémoire. Les animations et les effets spéciaux sont contrôlables par la souris et le clavier seulement - pratique pour les étapes préparatives d'une séquence. Mais une pleine utilisation demande l'adjonction de périphériques tel un digitaliseur temps-réel comme "Live" d'A-Squared et une caméra vidéo.

Les possibilités d'application de ce logiciel sont multiples: performances de musique, dance, théâtre; présentations d'affaires; éducation; sécurité; et surtout des interfaces pour les handicapés. Le corps contrôle tout - graphiques, sons, systèmes de lumière, même d'autres ordinateurs - simplement en "pointant" des objets sur l'écran.



Digitalisation "Live" d'un couple à l'AmiEXPO. Logiciel: LaserUp!

Les digitaliseurs

Le kiosque d'A-Squared ressemblait à un comptoir de vente de magnétoscopes - dès que je m'y présentai je pus voir sur un écran, ma belle gueule capturée par une caméra vidéo. Mais c'était loin d'être de banales images télévisées.

En appuyant une fois sur le clavier de l'Amiga, l'opérateur stoppait mon image nette sur l'écran et la sauvegardait sur disquette en format IFF.

A partir de là il était facile de l'arranger avec les pinceaux de **DPaint** (ouf) avant de l'envoyer à l'imprimante laser à langage Postscript (à travers le logiciel **LaserUp! Print 1.2** de S.Anthony Studios) et de me présenter une image sur papier d'une qualité presque photographique. Impressionnant.

L'interface de base qui permet tout cela s'appelle **Live!** ("Vivant!", ou "En Direct!"), un 'framegrabber' pour l'instant disponible seulement sur A1000 au prix de $295. A-Squared prépare une carte pour l'A2000 et un boîtier pour l'A500 (date de disponibilité avril-mai). La version 500 coûtera $50 de plus, une alimentation supplémentaire étant nécessaire.

En mode bichrome (15 niveaux de gris), Live! digitalise et affiche 15 images/seconde, ce qui est presque aussi rapide qu'un film Super-8 (18 images par seconde). En mode couleur il traite 12 images de 32 couleurs par seconde. On peut appliquer de la couleur aux images mouvantes pour effets spéciaux. En mode HAM il capture 12 bitplanes d'information couleur 4 fois par seconde.

Pour l'instant, Live! n'accepte que les images standard NTSC, mais vu l'importance du marché européen on peut espérer une version PAL dans le proche avenir.

Pour quand le "Toaster"?

Il y avait du monde au stand NewTek - mais il n'y avait que des demos de futurs super-logiciels. Tout le monde attend la sortie du **"Video Toaster"**, un produit qui promet de mettre même "Live" a l'ombre.

Le Toaster est une carte capable de capturer et afficher des images couleurs au rythme de 60 fois par seconde. Le système contient aussi un genlock de qualité diffusion TV et des effets spéciaux pré-programmés pour manipuler l'image en temps réel. Pour $800 vous donnez à votre Amiga les fonctions d'un station de travail d'un coût de $30 000.

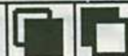
DigiPaint II se prépare chez NewTek. Ses principales améliorations: tracé d'image 3-d (pour conversion rapide de pinceaux en objets 3-d); rotation, agrandissement et inclinaison de pinceau style dPaint; et possibilité de travailler en 4 096 couleurs sur un écran allant jusqu'à 1 024 x 1 024. NewTek promet un petit prix pour possesseurs de **Digi-Paint I.**

Musique

Dr. T's Music Software Inc montrait son nouveau **Keyboard Controlled Sequencer V1.6**, avec chronometrage super-régulier. Ce logiciel paraît destiné à devenir un standard en musique MIDI: input MIDI temps-réel; aucun problème de synchronisation, auto-enregistrement sur 48 pistes, mis au point temps-réel...

Avec son environnement Amiga multitâche et d'autres améliorations il surpasse les versions pour ST et Mac, et l'équipe de Dr T travail couramment sur ces derniers pour (essayer) de les hausser au niveau Amiga.

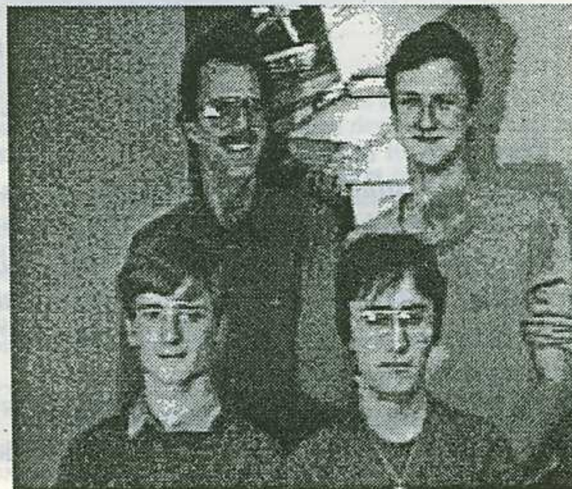
D'autres produits Dr T attendus pour l'Amiga: **MIDI Recording Studio sequencer** et **Caged Artist editeur/bibliothequaire** pour les synthétiseurs Roland MT-32 et D50.



LES GOUROUS



Philippe Aitor
Emmanuel Jean Pierre



Gerald Jean Marc
Frederic Norbert

Mai 1986 : Arrivée et démonstration de l'Amiga au SIBSO (exposition micro informatique équivalente au SICOB à l'échelle régionale)

Juillet 1986 : Un ignoble individu contracte le virus en achetant un des premiers Amigas 1000 NTSC disponibles sur le marché français.

Eté 1986 : Les premiers symptômes du virus se font sentir et déjà plusieurs Commodoristes (64-128) reçoivent leurs premiers chocs.

Décembre 1986 : Trois d'entre eux sont contaminés durant ces fêtes-là, sans doute les plus faibles, alors que les autres essayent en vain de résister, tout en économisant.

Mars 1987 : Laissant tomber Pac Man et Boulder Dash sur son 64, notre photographe franchit aussi le pas.

Mai 1987 : Les derniers craquent et l'idée de la création d'un noyau pour mieux lutter contre la maladie se fait sentir.

Eté 1987 : Création de la Gourou Production et préparation active du premier numéro du fanzine Gourou Méditation.

Septembre 1987 : Sortie du premier numéro le 15 Septembre 1987. A la suite d'une montée rapide à Paris pour le Sicob (grand frère du SIBSO) beaucoup d'espoirs se concrétisent et de nombreux encouragements nous motivent.

Aujourd'hui, nous avons réussi à sortir trois numéros dans les temps, (15 Sept, 15 Nov, et 15 Janv) et à lancer différents services que nous vous proposons, encore.i:

1° Une **disquette de liaison** . Celle-ci sert de navette entre vous et les Gourous et contient plusieurs rubriques et programmes du domaine public. C'est par son intermédiaire que vous pourrez nous faire parvenir vos compositions musicales et dessins qui font l'objet d'un concours. Cette disquette coûte 30F (port compris) et sera remise à jour de façon bimestrielle pour la somme de 10F (port compris).

2° **Concours** : Les artistes en herbe doivent nous envoyer leurs oeuvres sur la disquette de liaison et accepter les termes du règlement qui y figure. Un cadeau récompensera les meilleurs. Que les intéressés se procurent la disquette.

3° **Courrier** : Si vous voulez nous faire parvenir vos critiques, demandes en mariage, aides ou questions, (rayez les mentions inutiles), écrivez à

A-news
les Gourous
St Aubin d'Eymet
24500 Eymet



Amigalement vôtre, Les



Que peut-on attendre d'un jeu? Il doit être beau, le côté sonore doit ne pas avoir été oublié, le scénario doit être bien construit et distrayant, l'interface homme-machine doit permettre de laisser le clavier de l'ordinateur dans un coin. Et bien, "The Three Stooges" (in english in the text), c'est tout cela.

Du même niveau que **"The King of Chicago"**, ce logiciel vous invite à passer quelques heures de détente dans un monde délirant.



Du point de vue graphique, toujours la même qualité. Les images digitalisées ont toutes été retravaillées et l'allure des trois petits personnages est particulièrement comique. Personnellement, j'ai un faible pour le blond dont les pantalons trop long traînent par terre. Cela lui donne une démarche plus qu'amusante. Bref, l'animation est, vous l'aurez compris, très bien réalisée.

En plus, il y a de véritables séquences animées en images digitalisées.

La zique, quand à elle, est reposante et se fait discrète, à la manière des vieux films en noir et blanc accompagnés au piano. Une partie de la bande sonore est digitalisée.

Côté scénario, nous avons droit à un orphelinat accablé de dettes. De plus, le banquier réclame le remboursement total avant la fin du mois. C'est là que vous où plutôt que nos trois compères entrent en scène. Je ne vous en dirai pas plus, mais sachez qu'il y aura en autres, des batailles de tartes à la crème et des poursuites en fauteuil roulant (attention aux petits vieux). Tout cela est traité sur un ton très humoristique.

La gestion se fait entièrement au joystick. C'est très sympa, tout les jeux à sortir devraient en faire autant.

En conclusion, une nouvelle fois, **Cinemaware** lance sur le marché un petit chef-d'oeuvre. Je ne saurai que vous le conseiller, comme tout le reste des productions de cette fantastique compagnie.

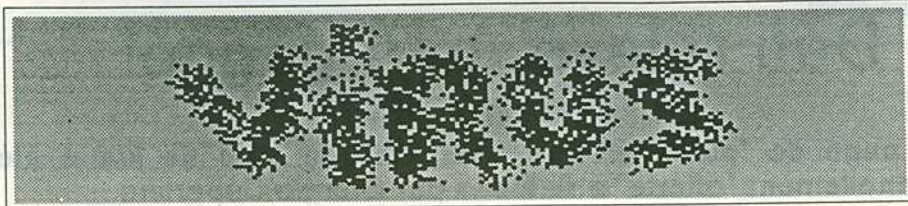


PS: Je voudrais dissiper ici un malentendu: les trois "stooges" n'ont rien à voir avec les Marx Brothers, autres comiques américains.

Philippe







Vous avez certainement déjà entendu parler d'un virus se promenant de disquette en disquette, mais comment savoir si vous êtes contaminé, et comment enrayer l'épidémie ?

Il faut savoir que le virus n'est en fait qu'un vulgaire petit programme, et qu'il n'existe pas un, mais plusieurs virus agissant de manières différentes. La seule chose que ces 'virus' ont en commun est leur emplacement sur les disquettes. Ils se trouvent en effet sur les secteurs 0 et 1 du cylindre 0, c'est à dire, au même endroit que le boot des disques. Par conséquent, vous ne risquez de contaminer vos disques que lorsque vous avez "booté" un disque déjà atteint, ce qui permettra au virus de se charger en mémoire et d'attendre un changement de disque pour une nouvelle contamination.

Les 'virus' sont-ils dangereux ?

Certains programmes n'acceptent pas la présence d'un virus. Par exemple Archon 1 et 2, Test drive ainsi que Crazy cars ne fonctionnent plus une fois le virus installé sur la disquette (pour Crazy cars tapez alors 'main').

Pour ma part, je n'ai rencontré que 2 virus différents: le virus "SCA" et le virus "Byte Bandit".

- Le virus "SCA" est le plus connu et le plus répandu, et pour cause, il fut le premier programmé par un groupe de pirates, le Swiss Cracking Association. Il se manifeste lors de certains resets (ctrl/A/A) en affichant le message suivant: *"Your Amiga is alive !! and, even better, some of your disks are infected by a Virus !! Another masterpiece of the Megamighty SCA !!"*. Il est implanté en mémoire à l'adresse $7eC00 (protégé du reset), et il a la particularité de s'autodésactiver lorsqu'on fait un reset en gardant le bouton gauche de la souris appuyé (l'écran devient vert lors du reset).

- Le "Byte Bandit": Plus récent et plus mé- chant, ce virus a pour sale habitude de bloquer toute la machine à n'importe quel moment (plus rien à l'écran, et clavier inopérant) ce qui peut être assez gênant ! De plus, non content de s'installer sur les disquettes lorsqu'on les insère dans les drives, ce virus s'installe aussi au moindre accès disque, ce qui le rend plus difficile à effacer que le SCA. Pour les bidouilleurs, il se cache à l'adresse $7e800 de la mémoire.

Comment s'en débarasser?

Pour le virus "SCA", rien de plus facile, il suffit de faire un 'install' (commande DOS) sur la disquette contaminée. Il existe aussi plusieurs programmes qui testent sa présence puis l'effacent. Le virus "Byte Bandit" est plus coriace puisque tout accès disque lui permet de se copier (install aussi). Il faut donc avant tout l'effacer de la mémoire (le plus simple est d'éteindre l'Amiga), puis booter un disque encore sain possedant la commande 'install' et enfin faire "install" sur les disques contaminés.

Aux dernières nouvelles, il existerait un nouveau virus beaucoup plus dangereux. Ce dernier, efface paraît-il des fichiers sur les disquettes! On se demande vraiment qui peut avoir intérêt à faire ce genre de chose ? Si vous avez rencontré d'autres virus, ou si vous avez des témoignages à apporter à ce sujet, n'hésitez pas à nous écrire.



Aitor

DOS2DOS : transfert de fichier AMIGA-ATARI et AMIGA-IBM PC

Voici le complice des traîtres qui se compromettent encore avec les ATARI ST et les compatibles IBM PC. Ce logiciel ne prétend pas dégénérer votre Amiga en l'un de ces sous-ordinateurs, mais il permet de transférer au format AmigaDOS des fichiers de données stockés sur disquettes MS-DOS IBM ou GEM-DOS Atari (dont le format est d'ailleurs fortement inspiré du format IBM, compatibilité oblige!)

Vous pouvez ainsi récupérer le Mickey dessiné sur ATARI (attention, il faudra ensuite convertir le fichier au format d'image Amiga! Il existe des logiciels pour faire ce travail ingrat ...). Vous pouvez également reprendre la lettre d'amour (ou d'insultes) tapée sur IBM PC, en prenant soin toutefois de demander à Dos to Dos (D2D pour les intimes) de supprimer lors du transfert les caractères de contrôle incompréhensibles pour l'AMIGA et ses traitements de textes : il vous faudra probablement remettre en page votre texte et transformer ses caractères en lettres gothiques pour retrouver l'aspect de l'original.

DOS2DOS ne fonctionne que sous CLI; laissez dormir votre souris. Après avoir lancé le logiciel vous devez indiquer quel lecteur va recevoir la disquette MS-DOS ou GEM-DOS.

Dos2Dos copie un fichier d'une disquette AmigaDOS sur une disquette MS/GEM-DOS et vice versa, mais pas entre deux disquettes de même format! Il formate une disquette,selon l'option spécifiée, au format GEM-DOS double ou simple face (720 Ko ou 360Ko), MS-DOS 3"1/2 double face uniquement ou MS-DOS 5"1/2 simple ou double face, 8 ou 9 secteurs par piste (pour la compatibilité avec les différentes versions de MS-DOS). Le PC Transformer requiert un format MS-DOS simple face (360Ko).

Toutes ces fonctions, excepté le formattage, s'appliquent indifféremment au disque virtuel ram: (pour les fichiers AmigaDOS, bien sur),et aux disquettes AmigaDOS ou MS/GEM-DOS (dans les formats acceptés par la commande de formattage, plus le format MS/DOS 3"1/2 simple face).

Les noms de fichiers ou de répertoires doivent être conformes à chaque système, indifféremment en majuscules ou minuscules. On peut inclure les caractères de substitution # et ? pour AmigaDOS, et ? pour MS/GEM-DOS.

A l'usage, tout fonctionne correctement, mais je n'ai utilisé Dos2Dos qu'avec un seul lecteur et le ramdisk. La documentation fournie est assez claire et complète, surtout si vous lisez l'anglais...J'ai eu du mal à comprendre l'usage des répertoires courants avant de la lire.

Quelques regrets, à présent ... Si le formattage est relativement rapide, le reste semble réunir la lenteur de l'ATARI et de l'AMIGA en ce qui concerne la gestion des disquettes! D'autre part il faut sortir de D2D pour utiliser les autres commandes AmigaDOS, et D2D peut troubler l'exécution simultanée d'autres programmes: l'utilisation en mode multitâche est déconseillée dans la documentation, et j'ai pu vérifier que ce n'était pas pour rien.

Enfin, les "redirections" d'entrées-sorties sont inutilisables (l' intérêt étant l'écriture directe de fichiers depuis la console, l'impression directe d'un fichier, et la redirection de l'affichage d'un répertoire: on peut vivre sans mais c'est parfois bien pratique).

Une prochaine version aura peut-être plus de souplesse, sous la forme, par exemple, d'un véritable gestionnaire de périphérique. Avec en prime l'accès au format Macintosh? Jamais content! N'empêche que DOS2DOS m'a bien rendu service ...

Editeur: Central Coast Software, 268 Bowie Drive, Los Osos, California 93402. Prix $55.

Défi relevé, pari gagné!

Cette page de "publicité" que vous êtes en train de lire a été personnellement "offerte" à A-News par Giorgio Cupertino.

Sauf exceptions très rares, une revue a besoin de la publicité pour "vivre". Obtenir de la publicité avec la concurrence qui existe n'est pas facile; l'obtenir pour un premier numéro est encore plus difficile.

Si, en plus des difficultés normales typiques à la parution de toutes nouvelles revues, l'on tient compte que des "forces adverses" s'opposaient à la sortie de "A-News", il est facile d'imaginer les difficultés que l'Editeur a dû surmonter pour arriver à "être en kiosque".

Aussi incroyable qu'il soit, l'opposition à la parution de "A-News" venait de Commodore-France elle-même.

Après avoir pris connaissance de l'initiative et de l'annonce de presse, M Franck Lanne (Directeur Général de Commodore-France), par moyen d'une lettre recommandée, demandait: "...d'envoyer un démenti formel à tous les destinataires de votre projet de parution...".

Inutile peut-être de penser aux libertés fondamentales garanties par la Constitution Française et la Convention de sauvegarde des "Droits de l'Homme"; il est suffisant de citer la liberté de la Presse, le droit à la libre initiative, la liberté d'opinion et d'expression.

L'attitude de M Franck Lanne était donc un défi à relever; sortir en kiosque un pari à gagner.

J'ai payé cette page pour aider l'éditeur à atteindre le budget nécessaire pour "sortir en kiosque". J'avais promis à mes lecteurs qu'un jour ou l'autre ils auraient une revue dediée à l'AMIGA et je tiens toujours mes promesses... quel qu'en soit le prix.

AMIGAlement Vôtre,

- Giorgio Cupertino -

Monte-Carlo, le 17 Février 1988



CUPERTINO's ALOHA Newsletter # 10



(franglish version)

Monte-Carlo, le 17 Fevrier 1988

Mes Cher(e)s Amigàdos,

Cette nouvelle édition de ma Newsletter sera diffusée à dix mille exemplaires. La rédaction de cette page d'introduction n'est pas du tout facile car je m'adresse en même temps à mes anciens lecteurs ainsi qu'à tous ceux qui me lisent pour la première fois, et auxquels j'ai le devoir de me présenter sans en revanche trop me repeter pour ceux qui me connaissent déjà.

En réalité j'aurais plusieurs choses à vous conter; je pourrais vous dire que le français n'est pas ma langue maternelle, que ma Newsletter a toujours été publiée gratuitement, que je développe des programmes aussi pour d'autres machines (et que donc, ma préférence pour l'Amiga est en connaissance de cause) etc.

De plus, pendant les deux ans durant lesquels je me suis dédié à l'Amiga, j'ai développé ma propre phraséologie en employant des termes d'une façon personnelle. Il serait difficile (et surtout trop long!) de résumer tout çà dans une petite introduction telle que celle-ci. Pour permettre à ceux qui me lisent pour la première fois de mieux comprendre mon style, je vous renvoie au "glossaire" à la fin de cette Newsletter.

A ceux qui désirent en savoir plus sur moi et comment est intervenue la "transition" de ma Newsletter vers "A-News" dont elle fait maintenant partie intégrante, je conseille l'achat des anciens numéros et notamment des numéros "8b" et "9"; attention: ces deux-ci viennent ensemble et, du point de vue prix, comptent pour un seul numéro.

Je ne désire pas vous retenir plus que nécessaire et, tout en suivant la tradition, je vous annonce le:

MENU DU JOUR

Aloha! .... page 2
Micro-News .... page 2
Miss-Amiga .... page 3
Trucs et Astuces .... page 3
MM Les Revendeurs .... page 5
The Amigans .... page 5
Jumpdisk .... page 6
Catalogue PDS .... page 6
INFOMEDIA .... page 7
Micro-Application .... page 7
Product Review .... page 7
Glossaire et Terminologie .... page 8
Amigalement Vôtre .... page 8

Annexe: Nouveautés PDS et Bon de Commande

****

La "CUPERTINO's ALOHA Newsletter" (CAN) est une lettre d'information privée publiée à titre individuel et à but non lucratif par Giorgio Cupertino à Monte-Carlo (Principauté de Monaco) et diffusée gratuitement par "A-News"

Qui a lu mes lettres précédentes sait que pendant deux ans ma lettre d'information a toujours été intitulée: "CUPERTINO's AMIGA NEWSLETTER".

Les plus observateurs auront sûrement remarqué que dans le titre actuel le mot "ALOHA" a remplacé le mot "AMIGA".

Pourquoi ce changement? Fort simple: le Directeur Général de Commodore France a fait remarquer à l'Editeur de A-News (et à moi-même par moyen d'une copie de la lettre) que, à juste titre, l'utilisation du nom AMIGA (tel que n'importe quel autre nom d'une marque déposée) est assujettie à une autorisation préalable.

Cette autorisation, au moment où je suis en train d'écrire, n'a été ni donnée, ni niée, mais afin d'éviter tous problèmes à l'Editeur de "A-News", j'ai accepté d'éliminer le mot AMIGA du titre. En effet, même pour "A-News"; il avait été envisagé d'utiliser le titre "Amiga-News", mais vu les circonstances, elle sortira en kiosque en tant que "A-News" (sauf bien sûr qu'à la dernière minute...).

Donc pas "AMIGA", mais "ALOHA". Pourquoi Aloha? Eh bien pour plusieurs raisons: tout d'abord car il commence et se termine avec un "A" tel que le mot "AMIGA"; toujours tel que "AMIGA" ce mot est composé de 5 lettres. Sur un plan simplement "optique" mon titre reste donc "inchangé" d'un point de vue esthétique.

Il faut ajouter aussi que "ALOHA" représente le salut amical dans les îles Hawaii. Etant donné que "amiga" en espagnol veut dire "amie", il est simple aussi de voir une analogie entre "amiga" et "aloha" car ces deux mots expriment un sentiment d'amitié.

C'est donc avec plaisir que je salue tous mes anciens lecteurs et que je donne la bienvenue à tous les nouveaux avec: "Aloha, Amigàdos!".

Micro-News

CSA (une maison américaine qui est en train de se spécialiser dans la conception et production des accessoires et cartes d'extension pour tous modèles d'AMIGA), serait en train de "travailler" autour d'une **AMIGA équipé d'un 68030;** cela pour le compte du Gouvernement Américain (!). Il faut noter à cet égard que, il y a déjà plus d'un an, la NASA avait adopté l'AMIGA pour ses recherches. A l'époque on parlait de 400 machines installées chez eux.

Toujours de **CSA**, une carte à base de **68020** et pouvant être équipé de son co-processeur numérique **68881** est disponible en deux versions: pour Amiga 2000 et Amiga 500.

Connaissez-vous **MAX Headroom,** le héros de synthèse animé? L'AMIGA fait partie de l'équipement technique nécessaire pour la production de cette série animée. Parmi les logiciels plus connus, une version préliminaire de **"GrabANIM"** de **AEGIS** est employée.

La **"Tish School of Arts"** de **l'Université de New York** a ajouté l'AMIGA à son programme de "Interactive Telecommunications". Parmi bien d'autres applications la machine est employée dans la production du programme hebdomadaire pour une télévision par câble.

Au dernier SIGGRAPH (la plus importante exposition graphique pour l'informatique), la société **AMERISTAR** a montré deux AMIGA fonctionnant en réseau local connecté à une **station de travail SUN.**

Miss-Amiga

Ceci n'est pas un concours mais il pourrait le devenir si l'intérêt est suffisant et si j'arrive à trouver les "sponsors" nécessaires pour vous offrir des primes appropriées.

En réalité on pourrait même organiser deux concours parallèles. Voyons d'abord la première partie.

J'ai toujours dit que l'Amiga is the first female computer (elle est aussi belle!). Il est donc normal de lui choisir une mascotte, et qui est plus approprié qu'une jolie femme!?

En réalité il y a trois modèles d'Amiga (500-1000-2000); il est donc logique de penser à trois Miss-Amiga: Miss500 (ou AmiGamine), Miss1000 (ou Miss-Amiga) et Miss2000 (ou LadyAmiga).

Je ne fixerai pas moi-même des créneaux d'âge; je laisse aux participantes le souci d'indiquer dans quelle catégorie elles désirent "être inclues".

Pour participer il faut m'envoyer vos photos avec quelques données personnelles tel que: hauteur, poids, proportions etc.; de préférence envoyez au moins deux photos: un portrait (visage) et une en pied (photos en bikini acceptées, cela ne me gène pas).

Voilà le concours (intention de): si je reçois assez de pré-adhésions j'étudierai les démarches nécessaires pour transformer ça en un vrai concours (qui pourrait devenir annuel) et arriver ainsi à l'élection de trois Miss AMIGA '88 (une pour chaque catégorie: 500-1000-2000).

Si le vrai concours n'a pas lieu, j'étudierai moi-même une façon adéquate, selon disponibilités et circonstances, de primer toutes les participantes.

Et voici la deuxième partie du concours: imaginez que l'Amiga soit la femme de vos rêves; eh bien... dessinez-la! Dessinez une femme (visage et/ou silhouette entière selon vos préférences) qui, d'après vous, est susceptible de mieux représenter l'Amiga. Mais... attention!, le dessin n'est pas tout. Vous deviez aussi expliquer pour quelle raison la femme que vous avez dessinée s'identifie, d'après vous, à la machine. (Pour les primes même discours que plus haut.)

Voyons l'intérêt maintenant d'organiser ces deux concours en même temps. Imaginez qu'une des "Miss" en chair et os ressemble à un des dessins soumis au deuxième concours. Ce serait une coincidence extraordinaire. Je ne sais pas encore dans un cas pareil ce que l'on pourrait organiser, mais peut-être que vous, mes chers lecteurs, pourriez me donner des idées...

Pour le moment je ne veux pas parler de limites de temps, mais je vous invite à commencer tout de suite à dessiner et à m'envoyer vos photos. Le temps passe vite; agissez tout de suite et n'hésitez pas à me contacter si vous avez des questions à me poser. VIVA AMIGA ET..., naturellement, Viva Miss Amiga!

Trucs et Astuces

La plupart d'entre vous devrait connaître la commande "TYPE". (Si vous ne la connaissez pas encore, lisez le manuel qui vient avec l'Amiga et/ou le manuel de l'AmigaDOS et/ou "Clefs pour Amiga".)

Je soupçonne aussi que vous savez déjà vous servir du CLI; dans le cas contraire même discours qu'avant.

La commande "TYPE" est parmi les plus pratiques et les plus couramment utilisées car elle permet d'afficher à l'écran le contenu d'un fichier texte.

Les disquettes en effet peuvent contenir plusieurs fichiers texte au contenu fort intéressant; notamment des programmes source en 'C', des instructions, des informations supplémentaires sur les programmes et leurs auteurs.

La syntaxe est fort simple:

type nom_du_fichier

suffit à afficher à l´écran son contenu.
(Mini-Tip complémentaire: pour arrêter le défilement il suffit d´appuyer sur le bouton droit de la souris.)

Normalement il est possible de reconnaître un fichier texte par son nom et/ou son extension; même s´il n´y a pas de règles fixes (l´AmigaDOS vous laisse la plus grande liberté quant au choix de noms de fichiers), voici des exemples parmi les plus couramment utilisés par les programmeurs:

fichier.c l´extension ".c" indique normalement un fichier source en langage C
fichier.txt indication générique d´un fichier texte quelconque
fichier.asm l´extension ".asm" indique normalement un fichier source en assembleur.
fichier.doc l´extension ".doc" est normalement utilisée pour les instructions
ReadMe (ou Lisez-Moi) est utilisé pour des instructions succinctes ou des remarques importantes.

La commande "type" peut être aussi utilisée pour afficher n importe quel genre de fichier. En revanche, s´il ne s´agit pas de texte, vous verrez des choses bien marrantes se passer à l´écran; clignotement et caractères jamais vus avant, vous laissant perplexes. Si une telle chose vous arrive, il suffit de taper "CTRL-C" pour récupérer la main.

Tous fichiers peuvent contenir du texte; des commentaires cachés à l´intérieur d´un programme par exemple; mais... comment les lire?!

Voilà l´astuce: il suffit de taper:

type nom_du_fichier OPT H (h=hexa)

et vous verrez affiché à l´écran les codes hexa du fichier et leur équivalent ASCII (caractères lisibles) s´il existe, à leur droite.

Et voilà! Vous avez de quoi "fouiller" les messages de vos disquettes, même les plus cachés.

Je vous rappelle que la commande de "redirection" est aussi applicable. Si vous désirez donc sortir sur imprimante le contenu d´un fichier il vous suffira de taper, selon les cas, une de ces deux commandes:

Type > PRT: nom_du_fichier

type > PRT: nom_du_fichier OPT H

Je vous rappelle que l´AmigaDOS ne fait pas de différence entre minuscules et majuscules; l´utilisation que j´en fait est pour faciliter la lisibilité des exemples. (D´autres exemples de redirection ont été publiés dans mes précédentes Newsletters.)

Je vous rappelle que "nom_du_fichier" indique n´importe quel fichier et sous-entend aussi le parcours complet (PATH) qu´il faut spécifier afin que l´AmigaDOS puisse le repérer. A titre d´exemple: si vous voulez voir ce que donne à l´écran l´affichage de la commande "dir" et si vous avez votre disquette du Workbench dans le drive interne tapez cette ligne:

type df0:c/dir opt h (saisi la logique?!)

Last Mini-Tip: pour tous vos essais utilisez toujours et seulement des copies de disquettes et jamais des originaux; si vous voulez être encore plus sûrs, laissez le "mini-tab" de la disquette en position protégée contre l´écriture.

Les revendeurs jouent un rôle actif très important. En effet ils représentent le trait d'union entre les utilisateurs et les fabricants; dans notre cas bien précis les utilisateurs Amiga et Commodore-France.

Au niveau de la distribution la qualité des revendeurs qui distribuent une machine aussi puissante et sophistiquée que l'Amiga est un élément d'une importance primordiale.

Un revendeur qualifié sera toujours en mesure d'assister ses clients et l'image des maisons qu'il représente en ressortira fortifiée.

Même si cela me paraît évident, je pense que je ne pourrais jamais insister suffisamment sur l'importance de bien choisir son propre revendeur habituel.

La raison pour laquelle je parle aussi ouvertement des revendeurs est fort simple: certains d'entre eux m'ont demandé de le faire. (J'ai toujours dit que mes pages étaient à votre disposition; cela que vous soyez utilisateurs, développeurs, éditeurs, importateurs/distributeurs ou... revendeurs; je vous le reconfirme.)

En réalité il faut savoir que les revendeurs sont soumis à des pressions de tous les côtés et s'ils n'arrivent pas toujours à vous donner pleine satisfaction, ce n'est pas nécessairement leur faute. (Il est vrai aussi que dans certains cas ça pourrait-être "leur" faute et il y a de revendeurs qui, par habitude, mettent leur faute sur le dos de leurs fournisseurs et/ou maisons représentées.)

Donc, voilà: non seulement pour ceux qui me l'ont demandé ouvertement, mais aussi pour tous les autres revendeurs Amiga, j'ouvre mes pages et je leur donne la parole. Si je recevais un courrier intéressant, j'en publierai des extraits dans une rubrique spéciale intitulée: "La parole aux Revendeurs".

Ecrivez-moi!, je suis impatient de vous lire et connaître votre point de vue sur tout argument touchant à l'Amiga.

The Amigans

The Amigan Apprentice & Journeyman (en abregé "The Amigan") est la Newsletter officielle du Club "The Amigans" (Hatteras, N.C., U.S.A.).

Beaucoup parmi vous m'ont demandé s'il serait possible de recevoir "un échantillon" avant de souscrire.

Malheureusement je ne suis pas organisé pour cela. Tous les abonnements sont expédiés directement des U.S.A. et je dispose seulement de mes exemplaires personnels.

Pour le temps (et le coût) il est aussi impensable de la photocopier car chaque numéro fait, en moyenne, environ 60 pages!

Pour votre tranquillité je tiens à vous dire que **"The Amigan"** est en absolu la meilleure Newsletter existante pour Amiga. (Je le dis en connaissance de cause car je suis abonné à plusieurs Newsletters.)

Il faut ajouter aussi que Dick Barnes (Président du Club et Editeur de la Newsletter) compte sur un Associated Editor d'exception: John Toebes dont les programmes (commerciaux et Domaine Public) sont appréciés au niveau international.

Bref, si vous désirez exploiter à fond votre AMIGA, être à jour sur les nouveautés, lire des product reviews en profondeur, bénéficier de tutorials de première qualité, rassurez-vous: The Amigan vous apportera, tous les deux mois, plein d'informations et de réponses; même celles pour lesquelles vous n'auriez jamais imaginé poser de questions.

Tous ceux qui désirent "être avant les autres" pourront souscrire à "The Amigan" par mon intermédiaire en profitant du bon de commande annexe à ma Newsletter.

Jumpdisk

Un certain nombre de mes lecteurs est déjà abonné à Jumpdisk, la première magazette (MAGAZine on diskETTE) pour Amiga.

Pour qui ne la connaît pas encore (ou qui tout simplement a vu un échantillon qui maintenant est plutôt ancien), je vous donne un petit aperçu de sa structure et de son contenu:

- Tel qu'un "vrai magazine", elle contient (en anglais évidemment) toutes les rubriques traditionnelles: les lettres de lecteurs, le message de l'éditeur, des articles, l'annonce de nouveautés, bugs reports, mises à jour (update & upgrade), tests de produits (hard et/ou soft).

- En plus d'une revue traditionnelle vous trouverez aussi des programmes en Basic que vous pourrez lister pour comprendre "comment ça marche". Depuis quelques numéros, à la demande d'un certain nombre d'abonnés, Jumpdisk a commencé à inclure aussi des programmes en 'C' avec le code source.

- Si les articles et les programmes ne vous suffisent pas, sachez que Jumpdisk a commencé aussi à publier des tutorials sur trois arguments qu'aucun utilisateur Amiga, ne peut se permettre de négliger: le BASIC, le 'C' et l'AmigaDOS.

Toute la disquette est entièrement gérée par Icônes et Menus. Même si vous êtes nouveaux sur Amiga, vous n'aurez aucune difficulté à vous en servir.

Si vous désirez recevoir cette disquette chaque mois par avion, ne perdez pas de temps et reportez vous au bon de commande; je suis convaincu que vous en serez très satisfaits.

Catalogue PDS

Dernièrement le nombre de disquettes disponibles dans le domaine public a augmenté d'une façon considérable. En plus je continue à en recevoir de nouvelles à une vitesse considérable.

Cela m'oblige forcément à ré-organiser le Catalogue PDS et je n'ai pas d'autres solutions pour le moment que de continuer à vous envoyer l'ancienne version avec les pages de mise à jour.

Je désire vous rassurer sur les points suivants; si:

1) Vous avez déjà payé et reçu le catalogue "ancien modèle": vous recevrez gratuitement le nouveau dès sa parution

2) Vous avez déjà payé et pas encore reçu le catalogue: vous recevrez le plus tôt possible l'ancien modèle et le nouveau suivra (toujours gratuitement) dès sa disponibilité.

3) Vous désirez commander la catalogue: vous recevrez quand même tout de suite la version actuelle et dès que disponible, je vous enverrai gratuitement la nouvelle version.

Merci pour votre patience.

P.S.: Il est fort possible aussi que ce même catalogue, une fois terminé, soit publié dans un des prochains numéros de "A-News" en tant qu'encart gratuit en supplément.)

INFOMEDIA

Par les Amigàdos "INFOMEDIA" est connue en tant qu'éditeur de "FLOOPY", la disquette mensuelle pour AMIGA.

En réalité INFOMEDIA est composée d'une équipe sympa et dynamique qui est en train de développer toute une "famille de produits" qui vont sûrement intéresser beaucoup d'utilisateurs.

Parmi les nouveautés disponibles dans l'immédiat il y aura toute une série d'utilitaires pour générer des effets sonores, pour personnaliser le "boot" de vos disquettes, un séquenceur en temps réel, etc.

Nibbly, un jeu d'arcade, est déjà disponible et un jeu d'aventure en Français devrait être disponible bientôt.

INFOMEDIA fait aussi de l'importation et distribution d'accessoires hard et de périphériques.

J'espère pouvoir tester leurs logiciels et produits dans une prochaine Newsletter. Entretemps, pour vous garder à jour, consultez leur publicité qui devrait se trouver quelque part dans ces pages du premier numéro de "A-News".

Micro-Application

Qui est passionné d'informatique devrait déjà connaître cette maison; ses publications couvrent en effet un large éventail de logiciels, langages et machines.

Pour nous il est intéressant de savoir que Micro-Application est en train d'élargir la section AMIGA de son catalogue.

Vous devriez déjà connaître "Bien Débuter" et "Trucs et Astuces" qui ont été publiés il y a quelque temps. Maintenant vient de paraître "Le Livre du Langage Machine". J'ai eu tout juste le temps de le feuilleter; a priori il paraît très bien fait et j'espère pouvoir vous en dire plus dans le prochain numéro.

Entretemps je vous annonce aussi les titres à paraître: "AmigaBASIC", "La bible du Graphisme" (750 pages!) et "Amiga le FILM". J'espère pouvoir en publier une review très prochainement.

En ce qui concerne les softs je vous pré-annonce la sortie prochaine de: "BECKERtext", "PROFIMAT" et "DATAMAT", tandis que je pense que tout le monde connaît déjà "Superbase", disponible depuis un bon moment. (Je compte dédier à Superbase un article dans le prochain numéro.)

Tout ce que je viens de vous annoncer est, bien sûr, en langue française.

Product Review

J'ai toujours fait le maximum pour faire connaître l'AMIGA et ses extraordinaires possibilités.

Mes pages ont toujours été à disposition des développeurs, des éditeurs, des importateurs/distributeurs, dans le but de faire connaître ce qui existe pour notre belle machine.

A partir du prochain numéro de "A-News", je publierai des "Products Review" afin de faire connaître les produits existants en France pour AMIGA.

Toutes les personnes qui diffusent des produits pour AMIGA et qui désirent profiter de cette opportunité sont invitées à me contacter pour plus de détails.

AMIGA — the first female computer (elle est tellement belle!...)

Amigàdos — prononcé à l'espagnole avec l'accent sur le a: terme pour indiquer cette race élue et privilégiée qui a été capable de saisir les possibilités extraordinaires de cette merveilleuse machine.

AmigaDOS — Système d'exploitation de l'AMIGA (descendant du TRIPOS, subset UNIX-alike, avec des affinités avec le MS-DOS); puissant et multitâche.

CLI — Command Line Interface: une fenêtre CLI vous permet de taper vos commandes sous la forme texte traditionnelle.

CUPERTINO — Giorgio (c'est moi)

CUPERTINO — ville, ancienne reserve indienne, California (U.S.A.)

MAGAZETTE — MAGAZine on diskETTE

Workbench — (ou atelier) definit l'interface graphique utilisée par l'AMIGA à base d'icones, fenêtres et menus déroulants; par extension indique une disquette contenant tous les programmes necéssaires à le "charger".

KickStart — Si vous n'avez pas une Amiga 1000 vous n'en avez pas besoin; si vous avez une Amiga 1000 vous savez forcément de quoi je parle.

Amigalement — (Vôtre) Depuis longtemps, très souvent je signe mes articles et mes lettres avec la formule Amigalement Vôtre.

CAN — Vous êtes en train de la lire (...with CAN you can...)

L'on dit que l'imitation est la forme d'appréciation la plus sincère. A juger du nombre des AmigaFans qui utilisent le terme "Amigàdos" et la formule "Amigalement Vôtre", j'ai l'impression d'être très apprécié. En réalité je ne considère pas cela comme une imitation; au contraire je suis très content que ces deux expressions aient plu à tellement de monde et je vous invite tous à les utiliser; ainsi il sera encore plus facile de se reconnaître et d'établir des relations cordiales au tout premier contact. VIVA AMIGA!

Amigalement Vôtre

Le dixième numéro de cette Newsletter, qui en effet sortira en kiosque avec le N. 1 de "A-News", est terminé.

Tous ceux qui me connaissent savent déjà que j'ai l'habitude de vous saluer de la façon amigale traditionnelle et de signer "en extenso" en précisant ma qualification de "développeur agréé".

Je profite normalement de ces dernières lignes soit pour vous annoncer ce qui suivra, soit pour ajouter des nouvelles de dernière minute.

Cette fois je me trouve dans l'obligation de vous annoncer que par décision de M Franck Lanne (Directeur Général de Commodore-France), je ne suis plus "Développeur Agréé"; en effet dans sa lettre il écrit "...vous ne cessez de porter des jugements de valeur négatifs sur la politique générale de notre société." et avant de conclure il m'informe "...que nous rompons le contrat de développeur...".

Il est difficile de ne pas voir un lien entre les deux remarques et il est aussi évident que M Lanne n'aime pas les critiques. (D'ailleurs pour quelle raison faudrait-il écouter ceux qui se plaignent si l'on peut leur couper la langue?!)

Heureusement cela ne change rien pour moi sur le plan pratique grâce à mes contacts aux Etats Unis et ailleurs, mais je suis quand même obligé de changer ma signature!

AMIGAlement Vôtre,

- Giorgio Cupertino -
(ex-Développeur Agréé Amiga)

Nouveautés PDS - Mise à jour du catalogue au 22 Avril 1987 (Addendum du 17 Février 88)

PDS stands for "Public Domain Software". Pour qui me lit pour la première fois je précise que les disquettes du domaine public contiennent des programmes que les auteurs (ou leurs respectives maisons de distribution) ont contribués à la communauté des utilisateurs afin de faciliter l'échange de renseignements, le debug, les commentaires etc. Certains programmes ne sont pas domaine public dans le sens strict du terme, mais ils sont diffusés selon la formule du Freeware/Shareware.

Avec ce systeme les auteurs diffusent gratuitement leur programmes et ils s'attendent de recevoir des "donations" ou des "registration fees" par les utilisateurs qui, après avoir ainsi testé leurs programmes, ont décidé de les utiliser couramment.

Peu savent que l'Amiga possède une des bibliothèques des programmes PDS parmi les plus importantes; soit pour la qualité, soit pour la quantité, soit, encore, pour la variété. Moi personnellement, je suis en train de "trier" environ 500 disquettes, tandis que Fred Fish (le "père" des disquettes PDS pour AMIGA) est en train d'en selectionner 2000!

Le Domaine Public de l'Amiga est une mine d'or et une aide précieuse pour qui, passionné de la machine, désire profiter de ses performances extraordinaires.

Dans le Domaine Public vous trouverez des programmes pour tous les goûts: Slide-Shows, Images digitalisées, Graphisme, Animation, Musique, Jeux, Icônes Animées, Exemples de programmation en 'C' (très souvent avec le code-source!), Utilitaires, Langages, Tutorials, des programmes en Basic bien sûr, et... beaucoup d'autres encore.

Environ tous les deux mois j'annonce les nouveautés que je reçois et je les mets à disposition de tous mes amis lecteurs. Notamment j'assure la distribution de la collection complète de la série "FISH" et "AMICUS" ainsi que la meilleure selection de "The Amigan" et de "Micro Computer Associates". Je cherche aussi de "dénicher" les meilleures démos graphiques aptes à mettre en valeur les possibilités de l'AMIGA.

Certaines disquettes sont disponibles aussi par abonnement, d'autres uniquement sur abonnement. Il serait impossible de donner chaque fois la description de toutes les disquettes disponibles. Si vous êtes intéressés à voir ce qu'il existe pour AMIGA je vous conseille de commander mon catalogue.

Faute de place (et de temps!) je ne peux pas cette fois, vous donner la description de toutes les disquettes que j'ai reçues et je limite donc la description aux plus "importantes". Tel que d'habitude je ne vous indiquerai pas le contenu intégral de chaque disquette, mais je me limite à vous indiquer les programmes qui, par eux seuls, en justifient l'achat. Voici la description:

AMIGAN # 12 **AutoPics** pour automatiser tous programmes de Slide Show (utilisez votre favori ou les trois qui viennent avec)
NewZap3.1 File Sector Editor (very new version)
WindowKeys pour manipuler écrans et fenêtres sans toucher la souris...

AMICUS 23 Disque totalement dedié à la musique:
1812Ouverture - 18 minutes de músique de Tchaikovsky (attention ce morceau demande plus de 512K et DeluxeMusic Construction Set)
3 Music Players: SMUSPlay pour jouer morceaux de musique en format SMUS; **MStudio2SMUS** pour convertir Music Studio song to the SMUS format; **MusiCraft2SMUS** c'est la même chose, mais pour Music Craft
ListINSTR - utilitaire pour obtenir la liste des instruments nécessaires à jouer un morceau de musique.
ATTENTION! disquette "difficile" non conseillée aux débutants.

(t.s.v.p.)

(...suite...)

AMICUS 24 **QuickFlix** - Nouveau programme pour SlideShow
AmiBUG - Pour voir les bugs à l'écran... (hack program)
MonoLace - pour vérifier les préférences choisies à partir du CLI
Boing Machine - Superbe Demo graphique avec son (mouvement perpétuel "à la Boing!"
VirusCheck - différents programmes pour assainir disquettes et mémoire machine

AMICUS 25 **SnowFlakes** - creates snowflake designs in AmigaBasic
Nemesis - Demo graphique
Kill.fastdir - enlève le fastdir créé par CLIMATE.
PW_Utility - pour changer marges et "Fonts" sous ProWrite.
WBLace - pour passer en interlaced sans passer par "Preferences"

AMICUS 26 **SDBackup** - pour faire le back up d'un disque dur sur disquettes
CLAZ 2.0 - pour imprimer images IFF et IFF HAM sur imprimante LASER PostScript
TARTAN - programme en AmigaBasic pour créer dessins du genre tissu écossais
SCRIBBLE! - Utilitaires pour le Word Processing Scribble!
BMP - Background music player. Pour jouer une musique de fond pendant un Slide-Show ou une animation
LEX - pour analyser des Text.files (nombre de mots, de phrases etc.)
ShowPointer - pour visionner des pointers (attention aux bugs)

FISH # 111 **GAUGE** - continuously displays memory gauge
Mandel - un autre programme de Mandelbrot Generation.
PopLife - jeu de la vie qui "POPs to LIFE" votre écran WB

FISH # 112 **Beach Birds, Bully, Hagen Demos** - trois démos graphiques
Viacom, WaveBench, DropShadow - trois "hacks"

FISH # 113 **AmiCRON** - simple UNIX style "CRON" utility
M2Amiga - version démo d'un compilateur Modula2 (petites démos avec source)

FISH # 114 **Cdecl** - English to C translator for C declaration and vice-versa. Utile aux programmeurs en langage C

FISH # 115 **Marketroids, Killers** - deux démos graphiques

FISH # 116 **Movies** - démos d'animations graphiques en Ray-Tracing; sont les memes qui se trouvent sur la disquette "SCULPT 3D Animation Demos"

FISH # 117 **AMUC_Demo** - démo d'une Image IFF en 32 couleurs et large 2400 Pixels. A VOIR!!!
ExP_Demo - version démo de Express Paint 1.1

FISH # 118 4 démos graphiques extraites du concours "Badge Killer Contest".

Attention: plusieurs des disquettes FISH sus-indiquées contiennent des démos qui, pour tourner, ont besoin de 1 Mega ou plus; si vous avez seulement 512K vous pourrez profiter seulement d'une partie de leur contenu. Vous trouverez la description complète des disquettes "FISH" (jusqu'à la 102 comprise) dans l'**AmigaLibDisk #0** qui vient avec un coupon-remise à valoir sur un "Abonnement FISH".

Grâce à la courtoisie "d'un ami parisien qui continue à me soutenir" j'ai le plaisir de vous annoncer une disquette absolument exceptionnelle: **l'Amiga Programmer's Suite** de RJ Mical. Si vous désirez sérieusement programmer en 'C' et/ou en assembleur vous trouverez sur cette disquette des exemples de base réalisés par un des "pères" de l'AMIGA.

Dernière minute: j'ai reçu les disquettes FISH jusqu'à la 128 comprise (thank you Richard!) mais je n'ai pas encore eu le temps de les vérifier pour pouvoir décrire leurs contenu. Next time.

Si vous avez besoin d'assistance, soit pour le choix, soit pour l'utilisation des disquettes PDS, n'hésitez pas à me contacter par téléphone (excepté le soir); je ne peut plus assurer un support technique par correspondance vu le nombre des personnes qui me contactent.

PDS - Public Domain Software, Developers Diskettes and Other Services
(liste des titres et autres services disponibles - 17 Février 1988)

^^

Envoyez votre commande à:

Giorgio Cupertino
Boite Postale 17
98001 Monaco Cedex
Principauté de Monaco

(93.50.02.84)
(Best time to call:
10.00/13.00 or 14.00/15.30)

Indiquez ici votre nom et votre adresse:

____

____

____

<*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*>

S.V.P., indiquez au dos les disquettes de votre choix soit en "cerclant" leur référence, soit en écrivant leur numéro de référence (FISH par exemple). Reportez le nombre total de disquettes commandées aux endroits appropriés et multipliez-le(s) par le prix correspondant.

Abonnements aux disquettes PDS:

-> FISH (12 disquettes) (start with #____) 360.-- ______
-> PDS-MIX (10 disquettes) 330.-- ______
-> The BEST of... (6 disquettes) 210.-- ______
-> AmiGraph - DemoPicAnim (6 disquettes) 210.-- ______

Tous ces abonnements offrent la garantie: "Satisfaits ou remboursés!"
(au pro-rata des disquettes non encore envoyées)

----

a> **Disquettes PDS** (port et duplication compris) 35.-- x ______
(disquettes certifiées Double-Face - grandes marques)

b> **Disquettes PDS** (port et duplication compris) 30.-- x ______
(disquettes garanties Double-Face - dégriffées)

c> Abonnement à **"The Amigan"** (1 year - 6 issues) 290.-- ______
(The best newsletter for the Amiga; environ 60 pages)

d> Abonnement à **Jumpdisk** (magazine on diskette!) ______
(6 issues: 350 F.; 12 issues: 600 F.) (envoi by Air-Mail)

e> **CAN (Newsletter 5,6,7,8, 8b+9)** (cerclez celle(s) choisie(s)) ______
(1 = 20 F.; 2 = 35 F.; 3 = 50 F.; 4 = 60 F.; 5 = 70 F.)

f> **Catalogue PDS** (22 Avril 1987 + mises à jour) 20.-- x ______

g> **AmigaLibDisk #0** (Catalogue "FISH" sur disquette) 25.-- ______
(avec coupon-remise de 25 F. sur abonnemment FISH)

h> **AMIGA Stickers** (Etiquettes autocollantes 1.00 F.chacune) 1.-- x ____ ______

i> Supplément pour envoi recommandé 15.-- ______
(envoi non recommandé: le risque incombe au destinataire)

j> Frais administratifs
(quel que soit le montant de la commande et l'article choisi) 10.--

Montant total de la commande: ______
========

^^

Pour le moment
le service de distribution des disquettes PDS est offert
sans but lucratif exclusivement de particulier à particulier.

Prix valables jusqu'à fin Mars 1988 ou jusqu'à parution d'un nouveau catalogue
ou jusqu'à un taux de change du dollar de 6,50 (whichever comes first)
(Ce catalogue remplace tous les précedents avec effet immédiat.)

VOICI LA LISTE DES DISQUETTES DISPONIBLES

Indiquez les disquettes de votre choix soit en "cerclant" leur référence, soit en écrivant le numéro voulu (pour les FISH par exemple).

Public Domain Software:

-> FISH (1 à 128)
-> AMICUS (1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26)
-> Advantage (1-2-3-4-5) (Great!)
-> The Amigans (5-7-9-10-11-12) (# 11 avec 60 mouse pointers)
-> Augment # 1 - Freeware (des programmes en basic nouveaux et anciens)
-> French PDS # 1 et # 2 (# 2 = Créations Eric Dasque)
-> GoMoko + Paint-1 (in ABasiC - ready to run)
-> POLY83-123 (beaucoup d'utilitaires et autres choses + PopCLI)
-> RAY-TRACING (DBW-RENDER V1.0) (exceptionnelle mais... débutants s'abstenir...)
-> MANDELBROT (Charles Vassallo)
-> PICMANDEL1 (à utiliser avec la précédente)
-> MCA (AD#4 - GD#13 - GD#14 - MS#1)
-> CS-PRESTON #27 - (MachMouse plus utilitaires et programmes divers)

Démos - Slide-Shows - Personal-Software:

-> GAC (1-2-3-4-5) (Slide-Shows du concours: "Say it in Colors")
-> Amiga Slide Show (une suite d'images digitalisées)
-> Slideshow (organisé par Gauthier Groult)
-> Slide Show Météo
-> Sunshine (Changez la rotation du globe sur trois axes!)
-> J.Santos/D.LeNouaille (première disquette française de Slide-Show)
-> New Workbench Demos
-> New Instruments for Music Demos
-> New Boing! with Screen Dump and Jukebox
-> Georges de Vaucorbeil (moirages + cycling!) (PS - Freeware)
-> JUGGLER (le robot animé - une pièce de collection!)
-> Mandelbrot Variations (Philippe Schuller) (PS - not PDS)
-> MANDEL_HIRES (Slide-Show of Hi-Res fractals by Charles Vassallo)
-> Farrah "COSMOS" (PS - not PDS)
-> Farrah "Poivre Sel" (PS - not PDS)
-> DEMO "VideoScape 3D"
-> EL GATO - (superbe demo animée - une pièce de collection!)
-> Sculpt-3D Animation Demo (trois belles démos animées)

Developer's Diskettes:

-> AmigaBasic with BitMaps (load/save/convert pictures IFF + ACBM) (1.1)
-> Rom Kernel Manual Examples - Iff Sources - Print Spooler - Errata vol 1.1
-> 1.1 Goodstuff
-> Mount Command (pour configurer tout genre de drive et disque-dur) (1.1)
-> SerTools (pour gérer le port série et le device TIMER)
-> Block Slide #5 (used by US Commodore for Service Training)
-> FLamDP-II (NewFLAM liaison-Minitel) (Mouse-hack, PrinterStealer, Record Replay)
-> Printer-Helper (printer driver generator et fichiers de test pour imprimantes)
-> Amiga Programmer's Suite (by RJ Mical)

Si vous commandez des disquettes "développeur", je supçonne que vous n'avez pas besoin d'assistance; donc... no support provided!)

Reportez au dos (ligne "a" ou "b") le nombre total de disquettes choisies.

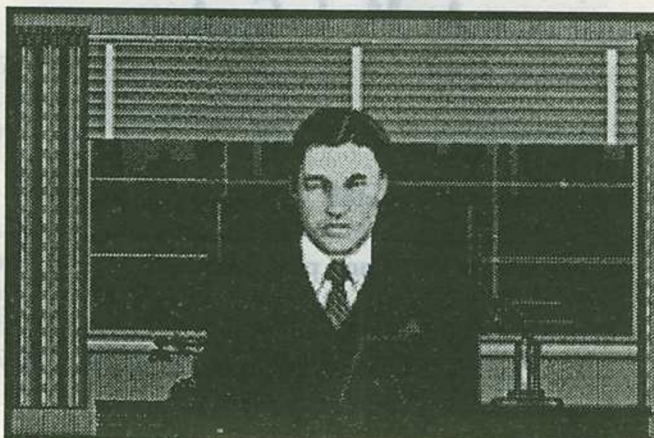
THE KING OF CHICAGO

CINEMAWARE

Mémoires de Georges HARRIS, journaliste au Chicago Globe.

Octobre 1931

Mon rédacteur m'avait chargé de mener une enquête sur les personnalités les plus importantes trainant dans le milieu du grand banditisme... Inutile de vous préciser que si mon patron m'avait demandé de faire des recherches à ce sujet, c'est qu'une certaine activité ébranlait la ville au lendemain de l'incarcération de celui que l'on appelait "Scarface": Al Capone. Quel pourrait bien être son successeur?



La première personne intéressante était, sans nul doute, **Pinky Callahan**. Ce malfrat, parti du bas de l'échelle, n'avait pas hésité à abattre de sang froid son employeur connu dans le milieu sous le surnom du "vieil homme". Depuis, Callahan n'avait cesser de grimper, mais il suffisait de s'attarder sur son entourage pour s'en persuader.

Qui faisait des recherches sur Callahan tombait inévitable-ment sur **Ben**, son bras droit: ancien fidèle du "vieil homme", Ben n'avait pas hésité à rejoindre l'assassin de son patron, qu'il assistera pendant plusieurs années. Callahan était connu pour ses conquêtes féminines et sa compagne du moment s'appelait **Lola**, une trop jolie blonde habituée à vivre dans le luxe, un genre bien répandu chez les femmes de l'époque.

Il se disait dans le milieu que, malgré son poste important, Callahan n'hésitait pas à se mettre à l'ouvrage (On parle entre autres de la tuerie de l'hôtel Michigan, fait tristement légendaire de la guerre des gangs, à laquelle il aurait pris part), et il vouait, parait il, une confiance absolue en ses deux lieutenants **Peepers** et **Bull**, reconnaissable à son visage balafré.

Mais la véritable assurance-vie du malfrat était située à l'hôtel de ville de Chicago et s'appelait **Alderman Burke**. Il parait que Burke aurait demandé à Callahan, en pleine ascension à l'époque, de truquer les élections afin qu'il arrive au poste tant convoité de maire. J'avoue qu'on ne saura certainement jamais la vérité à ce sujet mais plusieurs preuves accumulées pendant mon enquête m'ont permis de me faire une idée à ce sujet.

L'autre monstre du milieu était un poulain de Capone: **Tony Santucci**. Nettement plus âgé que son ennemi Callahan, Santucci avait sous son aile la majeure partie de Chicago avant que n'arrive celui-ci. Dès lors, chacun souhaita la mort de l'autre, vu les enjeux et les bénéfices que retirerait celui qui aurait mainmise sur la ville.

On parle aussi d'une liaison qu'aurait eu Lola avec Santucci. Celui-ci n'hésita donc pas à envoyer par l'intermédiaire de **Guido**, son bras droit, des tueurs professionnels qui seraient en mesure de le débarrasser une fois pour toutes de Callahan et de son gang.

La mitraillette Tommi crépita à tout bout de champ; De nombreuses bombes explosèrent dans les quartiers Nord, lieu du quartier général de Callahan et dans la partie Sud, domaine de Santucci; Les attentats contre les deux personnes se multiplièrent durant cette période importante



où se décida lequel serait roi de Chicago...

L'arlésienne du programme de jeu est enfin arrivée: depuis le temps que les journaux anglo-saxons en parlaient, il fallait bien qu'elle finisse par arriver sur notre territoire. **Cinemaware**, avec ce soft, autant le dire tout de suite, ne trahit pas sa réputation: c'est tout simplement (mais cet avis n'engage que moi)- le meilleur jeu sur Amiga et certainement sur toutes machines confondues. Par où commencer?



Le scénario (car n'ou- blions pas qu'il s'agit d'une véritable superproduction dans la lignée des Incorruptibles ou de Scarface) est détaillé quelques lignes plus haut, de même que les personnages. Je ne reviendrai dessus que pour insister sur le soin apporté à sa conception dans la grande tradition des films noirs: alliances, réglements de compte, et intervention surprenante de la petite amie et de... la mére du héros, gangster au grand coeur, dans des scènes dramatiques et poignantes.

Ce soft se situe dans la grande lignée des softs interactifs; les actions se font par le choix des pensées de Pinky: le joueur joue en quelque sorte le rôle de sa conscience et retient une idée sur deux ou trois en cliquant sur la bulle correspondante. Difficile de faire plus simple et le clavier devient donc entièrement inutile tout au long du jeu. Il est possible (et obligatoire) de s'occuper de la comptabilité de votre affaire: montant des salaires, revenue des paris et divers rackets... Bien entendu, vous prenez part personnellement aux différentes attaques contre vos ennemis, ce qui nous permet de parler de l'animation. Ce programme regorge de différentes scènes d'action (reproche que l'on pouvait faire à **Defender of the Crown**, première réussite de **Cinemaware**).



Je ne vous les devoilerai pas toutes (poursuites en voiture, jeux, attentats à la bombe...) mais je m'attarderai sur l'assaut du Q.G adverse que vous menez, mitraillette Tommi au poing. Le principe rappelle Prohibition: il faut éliminer les gangsters qui vous tirent dessus par les fenêtres ou dans la rue. Les balles sifflent autour de vous, les hommes hurlent lorsqu'on les abat: on s'y croirait. Un bon conseil, n'abattez aucune femme à la fenêtre ou vous découvrirez bien assez tôt que même à Chicago, on respecte encore la justice. Réussite, donc, dans l'animation, malgré le fait que cela sente bon l'Aegis Animator...

Pour finir, une petite question: quel est le petit plus des logiciels de **Cinemaware**? Allez, je vous aide: stéréo, quatre voies. Là, vous y êtes: la musique. Aujourd'hui, Jazz à l'affiche. Comme toujours, c'est un petit chef d'oeuvre du genre et je précise qu'elle vous accompagne tout au long du jeu à la condition que vous avez une extension mémoire. En effet, le méga apporte quelques améliorations (musiques en plus, écran Intermission et apparition cinéma du journal) et il est recommandé pour bien apprécier ce jeu d'avoir deux lecteurs de disquettes: non indispensable mais tellement mieux!

Jusqu'où iront-ils chez **Cinemaware**? C'est la question que l'on est en droit de se poser au moment où sort **The Three Stooges** et se profile déjà à l'horizon **Rocket Ranger**, qui semble lui aussi sublime. En attendant, **the King of Chicago** est le programme idéal pour vous faire patienter: je ne saurai alors que trop vous le conseiller.

Emmanuel







Cette rubrique sera destinée aux aides sur les jeux d'aventures (ou trucs sur des jeux d'actions) sur **AMIGA**. J'ai choisi ce titre, qui vient de **FAERY TALE ADVENTURE**, car pour moi, ce jeu est le plus fantastique jeu d'aventure qui ait été conçu sur micro. C'est pourquoi je l'ai aussi choisi comme solution du mois. Mais revenons en à la rubrique:

Elle est conçue pour vous décoincer; vous noble aventurier courageux prêt à risquer votre vie pour libérer la princesse du terrible dragon, tuer le magicien ou retrouver la mémoire...

Ainsi, je l'espère, se créera un lien entre tous les esprits et nous vaincrons les forces ténébreuses qui hantent nos vies. Pour être invincible, il faut que la communication entre les aventuriers de la terre et d'autres mondes soit possible et grâce à cette association d'intelligences, nous démèlerons les intrigues élaborées par les programmeurs fous, qui inventent de nouveaux monstres qui pourraient nous mettre en échec mais **THE LIGHT SIDE OF THE FORCE IS WITH US.** Faites que ce lien entre tous les AMIGADOS soit universel et puissant.

Envoyez vos solutions, aides et questions à l'adresse des GOUROUS à la section AVENTURE. En attendant vos aides, je vous donne des renseignements sur certains jeux.

MOEBIUS: Quand on attrape le pendant, il faut prendre une touffe de ses poils (objet magique). Pour changer d'espace, il faut emmener les deux prêtres dans leurs temples (en haut à gauche et en bas à droite) et tuer les deux servants du mal. Le tyran a une épée demon qui multiplie les dégats. Le portail spatial est dans l'île du milieu qui a l'entrée sur le mur du bas bloqué par une roche: il faut la briser avec le HAMMER.

BARBARIAN: Utilisez le saut en arrière avec le bouclier devant le magicien pour réfléchir son tir et le tuer.

KING'S QUEST II: Tout d'abord, allez lire l'inscription sur la porte. Allez dans la maison du gnome prendre les boucles d'oreilles qui sont dans le coffre. Puis allez chercher le trident sur la plage. Alors, donnez les boucles d'oreilles à la sirène puis "RIDE SEAHORSE". Rendez le trident à POSEIDON, prenez la clef. Retournez à la porte puis "UNLOCK DOOR" "READ SIGN" et maintenant à vous de jouer.

KARATE KID II: Appuyez sur la touche "P" pour changer de tableau.

GOLDRUNNER: Pour celui-ci appuyez sur la touche "I" pour changer de tableau

Maintenant j'attends vos solutions, vos aides, vos questions à l'adresse des GOUROUS car ce journal est le vôtre et l'union fait la force, alors **QUEST FOR THE LIGHT....GOOD LUCK !!!!**

Frederic





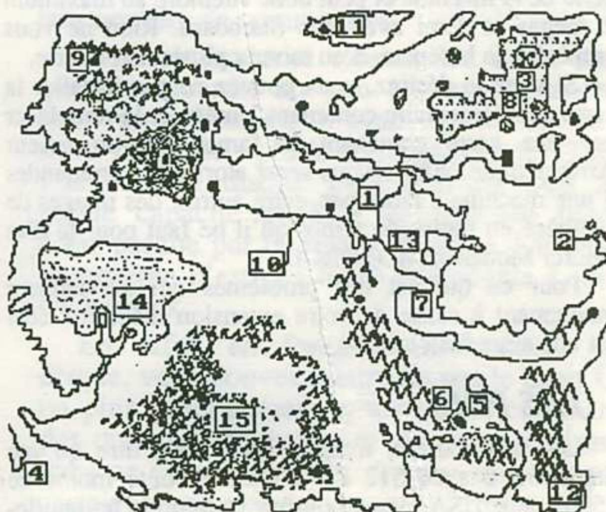
FAERY TALE

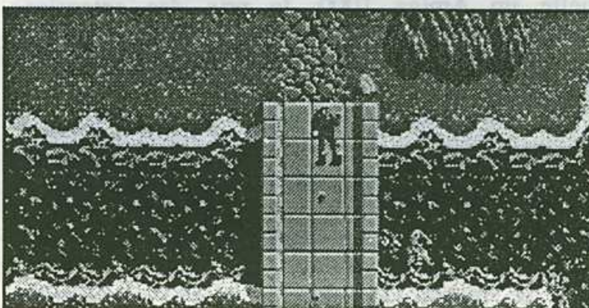
*Il était une fois un amigados qui passait ses nuits à empêcher son frère de programmer. Enfin après des heures, des jours, des nuits, des semaines, il libéra la contrée d' **Holm** des forces du mal en tuant le nécromancer et en lui reprenant le talisman protecteur du village.*

Ce jeu, qui au premier abord semble avoir un scénario classique, devient une seconde vie pour le joueur. Une vie qui devient rapidement plus forte et supplante votre vraie vie: tel est votre destin, à vous, pauvre aventurier fou qui osez vous attaquer au jeu du siècle. Car il ne suffit plus de taper nord sud est ouest et de voir les tableaux les plus importants. Maintenant à vous de vous y rendre, un peu comme **Ultima** ou **Moebius** avec un scrolling fantastique et des graphismes et musiques presque aussi gigantesques que l'univers.

Vous voici dans votre paisible village d'**HOLM (1)**. Fouillez toutes les maisons. Ensuite allez à **WATCH TOWER (2)** prendre le coquillage. Puis allez à **GRIND WOOD (3)** où vous attend un immense labyrinthe pour tuer la sorcière dans sa citadelle et prendre le lasso en or. Allons, courage, ce n'est que le début. Utilisez la tortue, qu'on appelle avec le coquillage, pour aller à **SWAN ISLAND (4)** prendre l'oiseau magique.

Volez vers les montagnes de l'Est sauver votre bien-aimée, qui se morfond dans sa prison **(5)**, mais avant d'aller la voir, rendez-vous au temple **(6)** un peu à l'Ouest du cachot. Là, prenez le **SUN**, puis allez quérir votre belle et par magie, vous serez téléporté au château paternel **(7)**. Puis, fouillez la cité; là, un sage vous remettra une des cinq statuettes en or. Puis allez au massacre **(8)**, prendre la statuette à un frère valeureux mais malchanceux. Puis, allez dans les montagnes du Nord combattre une des créatures les plus redoutées et les plus respectées de l'univers du rêve humain: le **DRAGON** qui dans son antre **(9)**, garde l'entrée d'un labyrinthe d'ou même Thésée avec son fil n'aurai pu sortir.





D'abord, il faut passer le dragon de bronze en le paralysant avec un **GOLD RING**, on ne peut le tuer, seulement l'assommer. Dans ce dédale, vous découvrirez une baguette magique qui s'utilise comme l'arc. Puis, ressortez à l'air libre pour retourner sous terre, dans le tombeau de l'ancien roi **(10)** où se trouvent ses os au plus profond de ce souterrain, ainsi qu'une autre statuette. Ensuite allez voir la bonne sorcière dans son château de cristal **(11)** qui vous donnera sa statuette.

Au sud de la cité du roi dans un **OLD CASTEL (12)** se trouve la dernière statuette. Puis, à minuit, allez dans la crypte **(13)** faire une partie de troc avec le fantôme contre un cristal. Après, allez dans le désert chercher la cité de **AZAL (14)** qui est maintenant visible grâce aux cinq statuettes. Là, est cachée la rose qui permet l'invulnérabilité au magma. Enfin allez à la citadelle du côté obscur **(15)**. Là, passez le portail spatial et suivez le chemin stellaire jusqu'à trouver le nécromancer et tuez-le enfin. Ramassez le but de votre quête et comme les images parlent mieux que les mots, regardez et rêvez.

Je remercie le développeur de cet extraordinaire jeu qui m'a fait passer de merveilleuses heures et je ne regrette qu'une chose, c'est de l'avoir fini.

Alors, j'espère que **MicroIllusions** en sortira la suite ou un semblable.



Frederic



STARBOARD

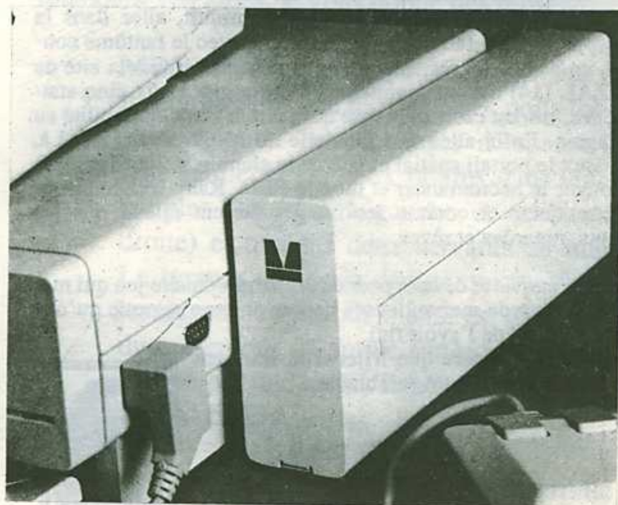
Pour toutes les personnes possédant à l'heure actuelle un Amiga 1000, le prix dés extensions mémoires n'est pas très abordable. Pratiquement personne ne s'occupe de cette machine qui a servi à essuyer les plâtres.

Il y a tout de même la possibilité d'acheter du Hardware ailleurs qu'en France. La solution qui apparait pour le moment la plus rentable est la **Starboard 1** ou **2** de chez **MicroBotics.**

Examinons donc cette solution pas à pas. Pourquoi 1 ou 2? Et bien, 1 pour 1 méga de RAM et 2 pour 2 mégas de RAM. Physiquement, on a rajouté à l'intérieur de la Starboard 2 une carte supplémentaire qui recevra 1 méga supplémentaire.

L'INSTALLATION

L'installation est d'une simplicité enfantine. Le Starboard s'enfiche sur le bus externe de l'Amiga. Celui-ci se retrouve de l'autre côté de son boîtier, ce qui permet d'y connecter un autre Starboard ou alors une tablette graphique par exemple (N'est ce pas



NONO?). Le boitier repose sur deux petits pieds en caoutchouc qui lui permettent une très bonne assise.

Après avoir vu son extérieur, voyons un peu ce que cette boîte à la couleur blanc cassé de l'Amiga nous cache.

LES RAMCHIPS

Le Starboard 2 contient donc quatre rangées prêtes à recevoir les chips qui vous permettront enfin de donner un peu de liberté à votre machine. Chaque rangée est prévue pour contenir dix huit Ramchips, soit en tout, 512 Ko.

Un Ramchip est de type 256 k-bits. Il faut savoir que deux vitesses de transmission sont disponibles, 150 nanosecondes ou 120 nanosecondes. Les Ramchips de 120 ns sont bien sûr en conséquence plus chers que les autres. Les chips sont les mêmes que ceux se trouvant dans les IBMs et autres compatibles. Prix, de ce fait, très intéressant.

Voici un tableau des différents Ramchips que l'on peut utiliser dans le Starboard.

Marque	**150ns**	**120ns**
Hit	**HM50256-15**	**HM50256-12**
Texas	**TMS4256-15**	**TMS4256-12**
Mitsubishi	**M5M4256-15**	**M5M4256-12**
Fujitsu	**MB81256-15**	**MB81256-12**
Samsung	**KM41256-15**	**KM41256-12**

Vous pouvez donc configurer votre Starboard 2 en 512Ko, 1 Méga ou 2 mégas. Pourquoi n'est-il pas possible de se configurer en 1 méga et demi? Parceque le Starboard possède un système de commutateur qui lui permet de savoir à l'avance, quelle est la situation de la mémoire et que ce système ne prévoit pas 1 méga et demi. Bien sûr, la mémoire du Starboard se rajoute à celle de la machine et peut donc atteindre au maximum 2 mégas et demi avec une Starboard. Rien ne vous empêche, je le répète, d'en monter plusieurs en série.

Si vous le désirez, vous pouvez ne pas installer la carte supplémentaire contenant 1 méga et la remplacer par une carte contenant le fameux co-processeur Arithmétique 68881. Vous serez alors aux commandes d'une machine à fabriquer, entre autres, des images de synthèse en moins de temps qu'il ne faut pour le dire (Merci Monsieur MOTOROLA).

Pour ce qui est des problèmes qui surviennent maintenant à cause de votre extension mémoire, ceci est une autre histoire.

LES PRIX

Les prix varient, mais je peux vous dire qu'une Starboard 2 avec 512 Ko d'installé coûte moins de 2500F aux USA. Vous pourrez la remplir tranquillement ensuite en France et son coût total sera d'environ 4000F. La Starboard 2 complète, c'est à dire avec les deux mégas déjà installés coûte en France environ 6000F.

La prochaine fois, nous parlerons d'extensions mémoires pour Amiga 500. Bye......

Philippe





AMIGADOS

1> Le **DOS (Disk Operating System)** est un système d'exploitation. L'**AmigaDos** est le système particulier à l'**AMIGA**, dérivé à la fois d'**Unix**, tournant sur minis et gros ordinateurs, et du **MS-Dos**, fonctionnant sur PC et compatibles.

Après cette brève présentation, nous allons explorer ce monde de l'**AmigaDos**, que vous pouvez ne pas utiliser, (en effet, dans presque tous les cas, les programmes sont basés sur les icones et l'emploi de l'atelier) mais que vous ne devez pas ignorer.

Allons-y !!!

Les commandes de l'**AmigaDos** sont écrites en langage C et ne sont pas résidentes en mémoire ou sur une piste particulière de la disquette. Elles sont stockées dans un répertoire C (nous reviendrons sur l'architecture du disque) et comprend un certain nombre de commandes.

Cette particularité ralentit les accès disques et alourdit un peu les manipulations pour un utilisateur n'ayant qu'un lecteur, mais apporte plusieurs avantages. Tout d'abord, un disque peut tourner sous sa pleine capacité de 880 Ko. Aucune place n'est perdue par une piste système. De plus, le système n'est pas bridé et s'adapte à tous les besoins.

En effet, en fonction du contenu du disque, vous pouvez mettre ou pas le tiroir **C**, ou plus généralement, y mettre les commandes que vous souhaitez et qui vous serviront dans ce disque. Ensuite, si vous trouvez que certaines commandes ne conviennent pas à vos besoins, vous pouvez toujours créer vos propres commandes, quelque soit le langage source et les intégrer dans le tiroir C de votre disque.

Cette souplesse s'explique par le fait que les commandes DOS ne sont qu'une série de petits programmes, écrits en C pour la plupart, et assignés par défaut dans le répertoire C. Lorsque vous entrez une commande, l'**AmigaDos** ira la chercher dans la racine du disque, ainsi que dans C. Le disque peut être comparé à un arbre avec une racine et toute une série de branches, elles mêmes pouvant comporter d'autres branches. Si vous désirez voir le contenu d'un disque, vous pouvez faire un LIST ou un DIR, et vous verrez alors apparaître les fichiers et les sous directories avec un (dir). Pour bien comprendre l'architecture du disque, essayez un DIR #?, l'**AmigaDos** vous ouvrira alors tous ses tiroirs et vous en affichera le contenu.

Voyons donc plus en détail la structure d'un disque Amiga, et sa lecture séquentielle dès l'insertion dans le lecteur. Tout d'abord, le système lit la piste 00, secteurs 0 et 1, pour y chercher un **BOOT** (démarrage automatique). C'est à cet endroit qu'il vérifie si le disque est **DOS**, non DOS, (disque **KICK**start pour les A1000) ou si la piste 00 comporte une anomalie, ou quelque virus étrange (cf article Virus).

Certains logiciels, comme **Crazy-Cars** de chez TiTus, démarrent directement à l'insertion du disque par une séquence programmée sur cette piste. Si aucune instruction particulière n'y figure, si ce n'est l'installation normale du disque et la mention DOS, le système d'exploitation cherche la séquence de démarrage nommée **s/startup-sequence** et l'exécute.

Si celle-ci est inexistante, le DOS attend vos ordres dans la fenêtre AmigaDos par **1>**. Dans l'autre cas, elle exécute les commandes qui figurent dans ce fichier texte, dans l'ordre séquentiel.

Si vous désirez voir à quoi ressemble ce fichier particulier, mettez votre disque **WorkBench**, tapez **CTRL-D** pour arrêter **TYPE S/STARTUP-SEQUENCE**. Ne vous effrayez pas, vous en ferez bientôt d'aussi belles.

Jean-Pierre





ESSAI: WRITE & FILE

Fichiers et textes ensemble - mais il faut un méga

L'idée répandue est que l'Amiga souffre d'un cruel manque de logiciels. Cette opinion mérite d'être quelque peu révisée. En effet si l'on accepte de faire quelques concessions à la langue de Shakespeare, l'utilisateur d'un Amiga se retrouve devant une logithèque croissante de plus de six cents produits! De plus ces logiciels sont pour la plupart réputés pour leurs qualités et leur facilité d'utilisation,

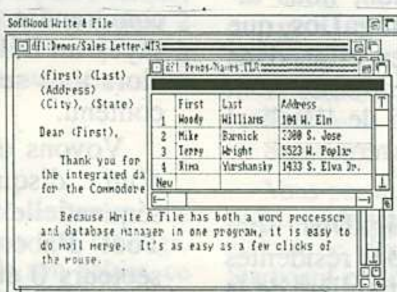
Write & File ne contredira pas cette affirmation. WRITE & FILE est un traitement de texte doublé d'un gestionnaire de fiches du type de **MiAmigaFile_II**. En fait ces deux progammes sont tous deux édités par SoftWood et le programmeur de MiAmigaFile_II a contribué pour une large part au développement de Write & File. WRITE & FILE nécessite un mégaoctet de mémoire vive pour fonctionner et détecte automatiquement si l'écran utilisé est en standard PAL ou NTSC

Pour ce qui est facilités d'utilisation et prise en main, WRITE & FILE est un modèle du genre. Point n'est besoin de se plonger des heures durant dans la lecture du manuel avant de sortir trois lignes sur l'imprimante. Pour les familiers de la machine quelques mouvements de souris, et le driver d'imprimante approprié est en place, aprés environ une minute d'efforts (les possesseurs de compatibles apprécieront). Pour les autres, le manuel en anglais indique très clairement les deux opérations à effectuer.

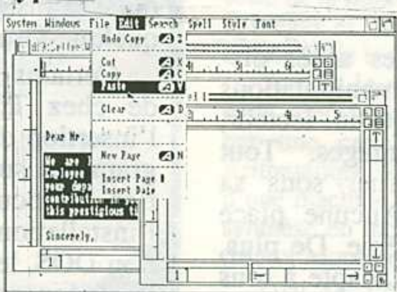
Il est possiblede fixer l'état du programme à sa mise en route, par une option du menu "system". On choisit de démarrer sur le traitement de texte, sur le gestionnaire de fiches ou sur la fenêtre de gestion du disque La présence d'une fenêtre "préférence" permet de préciser au programme où il devra chercher ses différents fichiers (dictionnaire, etc..) et le fait que le produit ne soit pas protégé à la copie rend l'installation sur disque dur des plus triviales.

Le traitement de texte est du type "WYSIWYG" et reprend toutes les fonctions que l'on attend de ce genre de produit. "Coupé-Collé" à l'intérieur d'un même texte ou d'un autre présent dans une autre fenêtre, sont un jeu et la souris est omniprésente.

Une origininalité de ce programme réside justement dans la représentation du pointeur de la dite souris qui change de forme en passant sur les différents "gadgets" présents sur une feuille de travail. En effet celui-ci se retrouve alors accolé à un petit rectangle où se trouve expliquée la fonction du "gadget" (photo).. L'utilisateur dispose en outre d'un ensemble très complet de règles pour positionner son texte ainsi que d'un système original pour s'y déplacer. En plus des habituels ascenseurs, on dispose ici d'un système analogue mais par page. Très pratique!



...L'inclusion d'informations en provenance de la base de données au sein d'une lettre type...



...coupé-collé à l'intérieur d'un même texte, ou d'un autre présent dans une autre fenêtre sont un jeu...

Une des possibilités intér essante du programme est de permettre l'inclusion d'informations en provenance de la base de données au sein d'une lettre type. Publipostage, facturation, étiquettes et enveloppes se font en un clin d'oeil. On peut utiliser le traitement de texte pour personnaliser une liste de fiches de la base de données. Il est aussi possible d'inclure automatiquement la date et la pagination, de définir des hauts et pieds de pages gauces et droites, d'imprimer des feuilles droites, gauches ou recto-verso: des petites sophistications qui deviennent vite indispensables.

Voyons maintennant les possibilités du gestionnaire de la base de données. Les utilisateurs de MiAmigaFile_II avance ront en terre familière car nous sommes en fait en présence d'une version améliorée de ce programme. Les données sont toujours présentées sous la forme d'un tableau et toutes les anciennes fonctions sont présentes. Il est par exemple possible de définir un calcul au sein d'un champ comme dans un tableur. Les possibilités de tri comportent dorénavant autant de niveaux que de champs dans une fiche, à savoir trente deux, et la sélection de fiches pour traitement a gagné en souplesse. Il est maintenant possible d'incorporer des images et des sons dans un champ, pourvu qu'ils soient sous la forme de fichiers IFF!

Un détail amusant: si vous pointez un numéro de téléphone dans une fiche et que vous le "shift-cliquez" vous avez une seconde et demie pour appliquer votre combiné sur le haut-parleur de votre moniteur et l'Amiga compose votre numéro.

Pour finir voici quelques raffinements qui dans la version anglaise sont particulièrement bien exécutés, à savoir:

- ***Une fenêtre qui fournit des statistiques sur le texte en cours.*** Longueur moyenne des mots, paragraphes, nombre de lettres y sont affichés ainsi que d'autres informations du même style.

Une information peu courante vous indique en outre le niveau de difficulté du texte que vous venez de composer. Cette note utile pour le corps enseignant provient d'un algorithme issu des dernières études effectuées par des chercheurs dans le domaine de la lisibilité des textes.

- ***Un correcteur ortho graphique*** qui peut utiliser trois types de lexiques: le lexique de base de 100.000 mots, le lexique usuel qui comporte environ 1.500 mots parmi les plus courants, et des lexiques construits par l'utilisateur. Les lexiques utilisateurs ont eux pour but de permettre d'intégrer au programme le vocabulaire propre à certaines professions ou à une utilisation très particulière. Les impatients pourront s'en servir pour se constituer un correcteur en français

Je dis impatient car le programme est en cours de traduction! *Donc irréductibles francophones patientez encore un peu et guettez l'arrivée de ce produit* qui espérons le ne perdra rien de ses qualités durant sa traduction.

[Prix $99]. - LF

Fiche Technique......ProWrite 2.0

Notre rubrique "Fiche Technique" donne les informations communiquées par les sociétés annonçant des produits nouveaux, mais ne saurait être confondue avec les essais de logiciels

New Horizons Software d'Austin, Texas, annonce une nouvelle version de ProWrite, traitement de texte graphique/couleurs

Principales caractéristiques nouvelles:

Imprime jusqu'à dix fois plus vite en mode graphique. En général, le document est imprimé à la vitesse maximale de l'imprimante.

Lissage des caractères imprimés permettant une vraie "qualité courrier", mais uniquement avec une imprimante capable de haute résolution. Même les jeux de caractères (fonts) graphiques Amiga deviennent "qualité courrier".

Imprime de côté (sideways) en option, et peut être configuré en 132 colonnes.

Dictionnaire de 95 000 mots incorporé, possibilité d'ajouter son propre dictionnaire.

Publi-postage en créant un patron (template), une lettre par exemple, et un fichier data, utilisé avec la commande "Print Merge".

Changement des dimensions de graphiques chargés dans ProWrite.

Lecture des graphiques HAM (hold and modify mode) crées par DigiPaint, etc.

Tri de paragraphes en ordre alphabetique, pour création de tables ou pour la préparation d'une dictionnaire.

Manipulation de paragraphes, nouvelles options pour espacement d'une ligne et demie, hauteur fixe de ligne, auto ligne vide avant paragraphe.

Informations concernant les documents - nombre de caractères, de mots, de lignes, de paragraphes, de tableaux et de pages.

Configuration définie par l'utilisateur pour jeux de caractères, formattage-ligne, espacement et couleurs. Multiples fichiers Préférences.

Couleurs de l'écran réglable pour accorder avec l'imprimante ou pour réduire le scintillement dans la version haute-résolution de ProWrite.

D'autres améliorations: une commande pour sélectionner le document entier pour formattage, etc., des méthodes simplifiées pour chargement de fichiers ASCII et de tableaux, nouvel affichage de règles, et une utilisation mémoire plus efficace. L'espace-mémoire utilisé pour documents en cours de rédaction est diminué de 50%.

Date prévue de sortie: février. Les utilisateurs de ProWrite v1 peuvent obtenir la nouvelle version pour $20.

Fiche Technique......Publishing Partner Professional

Notre rubrique "Fiche Technique" donne les informations communiquées par les sociétés annonçant des produits nouveaux, mais ne saurait être confondue avec les essais de logiciels

Soft Logik Corporation de St. Louis, Minnesota, annonce un concurrent pour Professional Page de Gold Disk. Publishing Partner, bien connu dans sa version pour l'Atari ST, se voit poussé en versions professionelles pour ST et Amiga. Le programme tournait sur Amiga à l'Ami-Expo de Los Angeles en janvier, et la commercialisation est prévue pour le mois de mars aux Etats-Unis.

Fonctions prevues:

Traitement de texte

Frappe de textes directement sur la page, sans changement de module.

Fonctions standards: retour automatique en fin de ligne, tabulation, justification gauche ou droite, centrage, justification de mot ou caractère, coupé/collé.

Correcteur d'orthographe.

Auto-flow - le texte coule autour des graphiques - même ceux de forme irrégulière.

Auto-césure. Avertissement en cas de cinq lignes terminant en trait d'union.

Chaînage de textes colonne-à-colonne et page-à-page, manuel ou automatique. Cliquer une fois pour visualiser les mailles de la chaîne.

Chercher/remplacer individuellement ou globalement des mots, styles d'écriture, tailles de caractères, etc.

Tout jeu de caractères peut être rendu dans ces styles: gras, italique, penchant vers la gauche (backslanted), souligné, double souligné, léger, miroir, profil, ordre inversé, ombre, grand, large, inverse et autres.

Graphisme

Choix de taille de crayon jusqu'à 72 points (un pouce) en unités de 1/50ème de point.

Un dessin créé sur la page ou importé peut être tourné, en unités d'un degré minimum, ou entortillé, pour donner un effet 3-d.

Fonctions polygone, ellipse, carré, remplissage (fill) avec 40 trames pré-définies ou trames créées par utilisateur.

Contrôle de la taille, dimensions et placement d'un objet graphique en utilisant la souris ou le clavier.

Couleurs limitées seulement par mode écran. Définir jusqu'à 40 couleurs en utilisant les valeurs RVB. Fond couleur ou nuance de gris pour textes.

Fonctions boîte, cercle, ligne horizontale ou verticale, arc. L'option "Grid-snap" assure le positionnement exact d'objets pour faciliter la création de formulaires, etc.

Zoom pour voir de près.

Relier objets en groupes pour déplacement de l'ensemble. Pour la sécurité, les éléments graphiques peuvent être "verrouillés" sur la page.

Réduire, aggrandir, ou déformer tout objet graphique.

Interface utilisateur

Vue du document à 50%, plein largeur, pleine page, multiples pages, grandeur réelle, 200%, ou choix libre entre 15% et 999%.

Numérotage de pages automatique, commande "défaire" (undo), multiples fenêtres, coupé/collé entre fenêtres, choix de souris ou clavier pour la plupart des commandes.

Importation de textes et graphiques

Compatible IFF, importation de graphiques de la majorité des logiciels graphiques Amiga pour imprimer en couleur ou nuances de gris.

Images digitalisées, même à 300 dpi.

Fichiers texte en ASCII ou IFF. Fusion de textes (merge).

Imprimantes

Interface Postscript.

Technique spéciale pour lissement de caractères à toute échelle. Six jeux de caractères, d'autres disponibles au prix de $30 les trois. L'éditeur de fonts Soft Logik est disponible dans le domaine public.

Drivers spéciaux pour imprimantes matricielles pour résolution maximale. Série ou parallèle.

"Font cache" pour vitesse d'impression

Imprime la page aggrandie à 999% ou réduite à 15%. Envoie du fichier imprimante sur disquette.

Imprime en couleur et en mode séparation couleurs.

Imprime vertical (portrait) ou horizontal (landscape).

Typographie

Dimensions à partir de 1/50ème de point jusqu'à 1310 points (18.2 pouces), unités de 1/50ème de point.

Commande d'espacement entre lettres (kerning), et entre lignes (leading), manuel ou automatique.

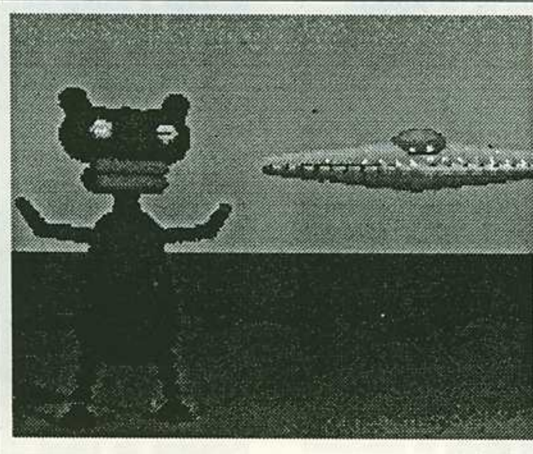
Options de mesure: points, picas, inches, cm, mm, ciceros, didots, ou unités de 1/3600ème pouce.

SCULPT 3D

QUAND VOTRE AMIGA DEVIENT (encore plus) INTELLIGENT

Si vous possédez un Amiga depuis quelques temps, vous vous êtes sans aucun doute bien habitué à sa façon de faire, c'est à dire le multitâche, les menus tout-à-la-souris, la rapidité du 68000, etc... etc... Mais que diriez vous d'un programme grâce auquel vous n'auriez qu'à donner des directives à votre machine pour que celle-ci vous crée d'elle même des objets ou de superbes images?

Imaginez la scène suivante: Vous êtes face à votre Amiga et vous lui dites *"Dessine une sphère, je veux qu'elle soit brillante, et de couleur rouge. Je veux que le sol soit vert-clair, le ciel dégradé du jaune au rouge. Maintenant je place une lampe bleue un peu au dessus de la sphère, et une autre jaune sur sa droite. Je veux une image plein écran en haute résolution avec une vue prise au grand-angle en me positionnant légèrement au dessus de la sphère".* Puis vous partez faire un tour et lorsque vous revenez, l'image que vous vouliez avoir est sur votre écran en 4096 couleurs.



Ce n'est pas entièrement de l'utopie car votre ordinateur est tout à fait capable de faire tout cela, mis à part qu'il faudra lui donner toutes les informations sous une autre forme que verbalement. Bien entendu, tout va se passer avec la souris. En fait, quand je dis 'bien entendu' ce n'est pas si évident que cela, car il existe d'autres programmes qui prétendent faire du dessin en 3D, mais qui sont loin d'arriver à la cheville de **Sculpt- 3D**.

Une fois chargé, l'écran nous propose trois fenêtres qui vont nous permettre de dessiner en 3 dimensions. Pour ceux qui ne sont pas familiarisés avec ce type de travail, je vais essayer de faire un rapide tour d'horizon de la chose: Pour créer un objet et le placer dans un décor, il faut donner pour chaque point de cet objet, trois valeurs qui sont respectivement sa longueur, sa largeur et sa position par rapport à l'observateur, c'est à dire s'il est proche ou lointain.

C'est là que nous faisons intervenir la fameuse '3ème dimension". C'est pour cela que **Sculpt** nous offre 3 fenêtres qui sont donc ces mêmes trois plans. Elles ne sont pas intitulées X,Y,Z mais correspondent chacune à la vue que l'on aurait si l'on se plaçait au dessus de l'objet, face à lui, ou bien de profil par rapport à lui. Il suffit de placer un point dans une des fenêtres pour le voir se dessiner automatiquement dans les 2 autres.

Sculpt-3D construit des objets à partir de polygones, c'est à dire de surfaces élémentaires. Ainsi une sphère peut être décomposée en une multitude de facettes, un peu comme un diamant. Plus vous mettez de facettes pour définir votre objet, et plus celui-ci sera précisement reproduit. Malheureusement, plus cela demande de mémoire, et avec 512K, il est bien difficile de faire quoi que ce soit... Il reste juste de quoi faire une sphère et mettre 1 ou 2 sources d'éclairage. C'est bien frustrant.

La surface élémentaire la plus simple est le triangle (trois points suffisent pour définir une surface). **Sculpt** travaille donc avec des triangles comme polygones. La création de ces surfaces n'est pas très conventionnelle car le maniement de la souris est très particulier. En effet, dans les programmes conventionnels de dessin, il suffit de bouger la souris pour que le pointeur suive, et d'appuyer sur le bouton de gauche pour dessiner. Dans **Sculpt**, il faut appuyer sur le bouton de gauche pour faire apparaitre un pointeur en forme de croix, et ensuite d'appuyer sur le bouton de droite (tout en maintenant toujours l'autre enfoncé) pour poser un point sur l'écran.

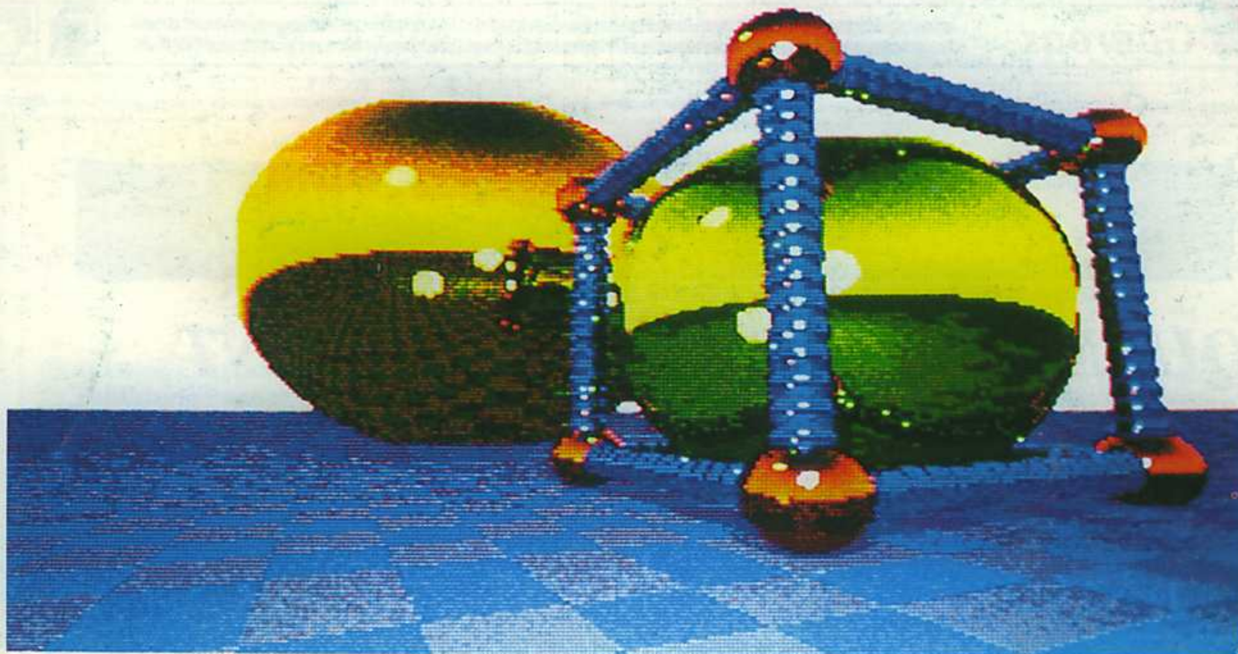
En effet, on ne dessine pas avec **Sculpt**, mais on pose des points qui seront les sommets de polygones. Les points posés sont colorés en jaune et cela veut dire qu'ils sont activés. On peut désactiver les points grâce à un gadget situé sur le côté de chaque fenêtre, symbolisé par trois points formant les sommets d'un triangle.

Une fois posés trois points, il faut les relier entre eux pour former une surface élémentaire. Pour cela il existe un gadget sur le côté de chaque fenêtre, symbolisé par un triangle, qui relie trois points activés. Vous avez ainsi créé votre première surface. A ce niveau, vous pouvez travailler sur les points de cette surface, les déplacer, les effacer, les copier, etc..

Une multitude d'outils

Il existe une multitude d'outils et d'effets à votre disposition. A chaque fois que vous sélectionnerez une option, celle-ci ne sera active que sur les points activés, donc en jaune à l'écran. Il existe un outil qui permet de sélectionner plusieurs points simplement en passant sur eux. Sinon, il faut se positionner sur le point choisi et cliquer dessus pour l'activer ou le désactiver.

Les effets les plus intéressants sont bien sûr ceux qui permettent de choisir la matière de l'objet ainsi que sa couleur. Vous avez le choix entre *mat, brillant, lumineux, miroir* et *verre*. Pour la couleur vous avez accès à un tableau de contrôle qui vous laisse libre de jongler avec



ses curseurs puisque **Sculpt** travaille en 4096 nuances!

Il existe une bibliothèque d'objets élémentaires prêts à être utilisés, et qui sont bien pratiques pour commencer à créer une scène, quitte à revenir dessus plus tard pour les modifier, les supprimer ou les déplacer.

Les options

Vous avez la possibilité de choisir le style d'environnement, c'est à dire les couleurs du ciel, du sol, sa luminosité, son aspect (solide ou à damier), et à chaque fois, vous sélectionnez vos couleurs grâce à un tableau à curseurs qui vous permet d'ajuster les valeurs de rouge, de vert et de bleu, comme dans **DPaint**.

Pour chaque objet que vous définissez, vous pouvez décider s'il sera colorié normalement ou avec l'option *smooth* qui donne un effet d'aérosol.Une fois les objets placés et l'environnement défini, il reste à placer des sources de lumière, exactement comme vous placeriez un point sur l'écran, toujours tout à la souris. Vous cliquez à l'endroit où vous voulez créer une lampe, et vous choisissez l'option correspondante dans les menus. Vous avez encore la possibilité de choisir sa luminosité (nombre de 0 à 10000) et sa couleur, toujours sur le même principe. Vous pouvez mettre autant de lampes que vous voudrez, en sachant que le temps de calcul en est intimement dépendant.

Avant de lancer le calcul du dessin, il faut encore définir l'endroit où l'observateur se situe par rapport aux objets, ce qui se fait en moins de 10 secondes, toujours grâce à la souris et aux 3 fenêtres. Ensuite vous choisissez la taille de votre dessin, le mode graphique qui vous intéresse (lo-res, entrelacé, med-res ...), le style de prise de vue, et le type de dessin.

Pour la taille vous pouvez aller du *Small* qui doit faire environ 3 cm sur 3 cm, au *Jumbo* qui est même légèrement plus grand que l'écran. Ceci permet par exemple de se faire une idée du dessin en demandant un calcul rapide en *Small* avant de lancer un calcul final grand modèle qui peut prendre plusieurs jours. De même vous avez le choix entre le mode *'fil-de-fer'* qui permet d'avoir une appréciation de votre cadrage, le mode *'painting'* qui donne en 30 secondes un aperçu des couleurs (il se borne à colorer simplement chaque surface sans prendre en compte tous les paramètres de matière ou de réflexion), le mode *'snapshot'* qui lance un calcul définitif donc long, et enfin le mode *'photo'* de loin le plus complet puisqu'il ajoute toutes les ombres sur le sol ou les objets euxmêmes.

Le calcul

Une fois le calcul lancé, celui-ci peut prendre de 1 heure à plusieurs jours selon le nombre d'objets et le nombre de sources lumineuses. La matière des objets compte également puisqu'il est terriblement plus long de calculer une sphère mate qu'une sphère en verre, du fait même de toutes les réflexions et transparences à prendre en compte.

Sculpt-3D affiche une image en 4096 nuances, mais travaille en fait sur une palette de 16 millions de couleurs, puis les adapte à l'Amiga. Ceci nous donne une idée de sa puissance de calcul !!! Le programme est entièrement multitâche, et pour peu que vous ayez suffisamment de mémoire, vous pourrez continuer à faire votre correspondance ou à mettre à jour votre fichier ou votre comptabilité, sans être bloqué par ces calculs pendant 3 jours.

En résumé, un splendide programme plus difficile à décrire qu'à utiliser, tant il est aisé de maniement et logique dans sa conception. Et comme je vous le disais en début d'article, il apporte l'intelligence et la création à votre ordinateur. Du beau, du bon, du solide, bref mon programme préféré...



Norbert

Imprimé à Eymet par Ariane Print